3 VOLLVERSIONEN Desperados + Tennis Master Series 2003 + Empire Earth Add-on

PC Games DVD

Wissen, was gespielt wird

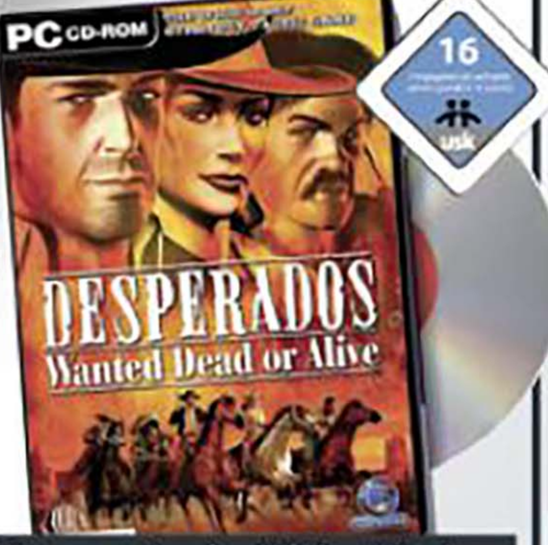
HALF-LIFE 2

> Exklusiv: Der Pannen-Report
> Protest gegen Steam
> Easter-Eggs
> Cheats

02/05 | JANUAR | € 4,99

3 VOLLVERSIONEN

DESPERADOS



Commandos im Wilden Westen: Packendes Taktik-Spiel!



**Das offizielle Add-on
Erfordert Empire Earth**



Österreich € 5,40; Schweiz sfr 9,90; Dänemark dkr 30,-; Italien, Spanien, Frankreich, Griechenland, Portugal € 4,75; Holland, Belgien, Luxemburg € 5,80

STALKER

FRONTALANGRIFF AUF HALF-LIFE 2

**Wir spielten den wichtigsten Ego-Shooter 2005!
Brandneue Screenshots + Spielszenen auf DVD!**

World of Warcraft

Test auf 10 Seiten: Blizzards riesige Rollenspielwiese







40 SEITEN TESTS

PIRATES!
Süchtig machender Seeräuber-Spaß

EVERQUEST 2
Nur auf Highend-PCs genießbar

KINDER DES NILS
Pharao-Thronfolger: Tolle Grafik, aber...

TIPPS & TRICKS

SCHLACHT UM MITTELERDE
Wie Sie (nicht nur) Helms Klamm überstehen

SIEDLER: ERBE DER KÖNIGE
Genaue Karten: Ihr Weg bis zum Finale

VAMPIRE + THE FALL
Unverzichtbare Tipps für Rollenspiel-Fans

HARDWARE

TEST: GEFORCE 6600 AGP
Rundum-glücklich-Karte für wenig Geld

TUNING: GEFORCE-KARTEN
So entfesseln Sie Treiber-Reserven

WARUM SLI WENIG BRINGT
Teuer, heiß, laut: Die Tücken von SLI

Desperados: Wanted Dead Or Alive®

Yiiiihaaaaaah: Packende Echtzeit-Taktik im Wilden Westen!





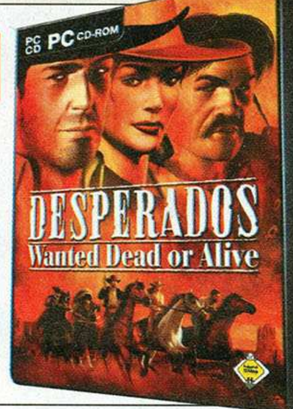
TIPPS & TRICKS AB SEITE 154

- 6 verschiedene Spielercharaktere – jeder mit besonderen Fähigkeiten
- 25 actiongeladene Echtzeit-Strategie-Missionen
- Preisgekrönte Zwischenszenen mit packender Handlung
- Einzigartige Spielwelt mit Geisterstädten, Goldminen, Pueblos, Sümpfen, Saloons, Dampfschiffen
- Spannende Feuergefechte, Bankraube, Hinterhalte, Fallen und halsbrecherische Verfolgungsjagden
- Spektakuläre Landschaftseffekte wie Gewitter, Sonnenuntergänge, Höhlen, Feuer und Wasserfälle
- 6 Trainingsmissionen
- Mehr als 30 verschiedene Charaktereigenschaften

Installations-Hinweis: Bitte wählen Sie „Vollinstallation"!

ATARI





Minimale Systemvoraussetzungen

• Prozessor mit 233 MHz • 64 MByte RAM • 900 MByte freier Festplattenspeicher • DirectX 7.1 oder höher • DirectX-kompatible Hardware • 4 MByte Video RAM (keine 3D-Beschleunigung nötig) • Windows 95/98/Me/2000 oder XP

Empire Earth: Zeitalter der Eroberungen*

•Eine neue Epoche •Drei neue Kampagnen: Rom, Pazifikkrieg, Krieg der Sterne •Frische Gebäude und Truppen für alle 21 Völker •Verbesserte Grafik mit aufpolierten Effekten •Verbesserter Mehrspieler-Modus mit Matchmaking •Feintuning und Balance-Verbesserungen

* Um dieses Add-on spielen zu können, benötigen Sie das Hauptprogramm **Empire Earth**.

NUR AUF DVD

SERIENNUMMERN:

NUR7-MAB6-NYC6-PAN7-4653	NUR4-GAB8-TAC8-NAN2-5544
NUD2-BAB6-RYC2-NAN3-2373	NUR7-DAB6-MEC4-NAB6-5354
NUR9-BAB2-DUC8-NAB7-4583	NUR3-DAB4-ZYC6-PAN3-6554
NUD6-FAB6-FUC2-NAB3-8793	NUD2-MAB2-GUC8-NAB7-2564
NUR6-GAB8-TAC2-PAN6-5624	NUR7-MAB8-TYC4-PAN7-2764
NUD3-GAB6-GUC2-PAB7-4924	NUR4-DAB6-LUC2-NAB3-9274
	NUR2-BAB2-ZAC6-PAN6-3274

Tennis Masters Series 2003

- 67 verschiedene Spieler
- Drei Spielertypen (Grundlinien-, Netz-, Angriffsspieler)
- 10 TMS-Austragungsorte (Hamburg, Monte Carlo etc.)
- Fünf Spielmodi: Einzelmatch, Championship, Karriere, Show, Mehrspieler
- Sand-, Rasen- und Hartplätze
- Ausgezeichnete Spielermodelle
- Editor, um eigenen Akteur zu gestalten

NUR AUF DVD

PC GAMES REPORTER

EXKLUSIV AUF PC-GAMES-DVD:

Im Schatten der Tower Bridge können Sie uns beim **STALKER**-Spielen über die Schulter schauen: Erleben Sie PC-Games-Reporter Christoph Holowaty bei seiner Odyssee durch London, begleitet von GSC-Sprecher Oleg Yavorsky (rechts). Zwischendurch schalten wir in die Redaktion und zu unseren Reportern, die direkt von Events und aus Entwicklerstudios berichten. Wie immer dabei: die amtlichen Lesercharts, das Hardware-Labor, die Pixelpracht und die legendären Outtakes.





Das ist drauf:

Vollversion

Desperados: Wanted Dead Or Alive	CD	DVD
Tennis Masters Series 2003		DVD
Empire Earth Add-on		DVD

Spielbare Demos

Club Football FC Bayern München		DVD
Club Football Borussia Dortmund		DVD
Club Football Real Madrid (im Datenbereich der Videoseite)		DVD
Cross Racing Championship		DVD
Die Unglaublichen		DVD
Enigma Chapter One Gold Edition		DVD
Flatout	CD	DVD
Hidden and Dangerous 2	CD	DVD
Jets 'n Guns	CD	DVD
Kinder des Nils	CD	DVD
Mototrax		DVD
Santa Claus in Trouble 2	CD	DVD
Ski Alpin 2005		DVD
Ski Racing 2005 feat. Hermann Maier	CD	DVD
Terrorist Take Down		DVD
Worms: Forts Under Siege (2. Demo)		DVD
Zoo Tycoon 2		DVD

EXKLUSIV AUF DVD: „PC GAMES REPORTER"

Videos, Trailer, Reports

VOR ORT		
Sid Meier in Hamburg		DVD
Everquest-2-Verkaufsstart		DVD
Half-Life-2-Verkaufsstart		DVD
NEWSFLASH		
Star Wars: Republic Commando		DVD
Trackmania Sunrise		DVD
RTL Skispringen 2005		DVD
RTL Ski Alpin 2005		DVD
Shrek 2: Team Action		DVD
NEU IM LADEN		
Sid Meier's Pirates!		DVD
MTX Mototrax		DVD
Joint Operations: Escalation		DVD
Vampire: Die Maskerade – Bloodlines		DVD
RUBRIKEN		
Abspann mit Outtakes		DVD
Hardware: SLI – Doppelte Grafik-Performance?	DVD	
Leser-Charts		DVD
Pixelpracht: Schlacht um Mittelerde		DVD
Special: Brothers in Arms: Road to Hill 30		DVD
SPIELE-TRAILER (IM DATENBEREICH DER VIDEOSEITE)		

Clever and Smart, Die Siedler: Das Erbe der Könige, Dungeon Lords, Fire Department 2, Kinder des Nils, Pariah, Silent Hunter 3, World of Warcraft

Updates

Airline Tycoon Deluxe v1.03 (d)	CD	DVD
Arena Wars v1.2.1 (int)		DVD
Battlefield 1942 v1.61b von v1.6 (int)		DVD
Battlefield Vietnam v1.21 von v1.2 (int)		DVD
Children of the Nile v1.1		DVD
Dawn of War v1.01 (int)	CD	DVD
Die Sims 2 v1.0.0.971 (CD)	CD	DVD
Halo Combat Evolved v1.06 (int)		DVD
Knights of Honor v1.03 (d)	CD	DVD
Medal of Honor Pacific Assault patch #1		DVD
Men of Valor v1.3 (d)		DVD
Need for Speed Underground 2 v1.1 (d)	CD	DVD
Obscure: Learn about Fear 1.1 (d)		DVD
Pro Evolution Soccer 4 v1.10 (int)	CD	DVD
Rollercoaster Tycoon 3 Patch 1 (d)	CD	DVD
Rollercoaster Tycoon 3 v1A beta (eu)		DVD
Sacred Neue Auflage 1.8.2.6 (d)		DVD
Sacred Plus v1.8.2.6 (int)		DVD
Star Wars Battlefront 1.11 (d)		DVD
The Fall Last Days of Gaia v1.4 von v 1.0(d)		DVD
Tom Clancy's Rainbow Six Raven Shield v1.54 von v1.53 (d)		DVD
UFO Aftermath v1.4 (d)		DVD
UT 2004 Editors Choice Edition v1.1 (int)		DVD
UT 2004 v3339		DVD

Treiber

WINDOWS 9X/ME	
Ati Catalyst 4.10	DVD
Nvidia Detonator 61.76	DVD
Nvidia Nforce 4.27	DVD
Nvidia Nforce System Utility 1.08.5	DVD
Via Hyperion 4-in-1 4.53	DVD
WINDOWS XP/2000	
Ati Catalyst 4.10	DVD
Nvidia Detonator 61.77	DVD
Nvidia Nforce 5.10	DVD
Nvidia Nforce System Utility 1.08.5	DVD
Via Hyperion 4-in-1 4.53	DVD

Tools auf DVD

Adobe Reader 6.0, Ati Refresh Fix 0997, Cpu-z 1.24, Detonatorunlock 2, DirectX 9.0c, Fraps 1.9D, Fraps 2.3.3, Irfan View 395, moreBENCH LX 4.18, My IE 2 09.27, PopUp Stopper Basic, Prime95 23.8, Refreshlock 2.02, Rivatuner 2 RC 15, rTool 0.9.9.8 RC0, Securepoint Firewall, Speed Fan v4.17, Wallpapers, WinDVD (Trial), Winrar v.3.40 (d), Winzip

UMTAUSCHCOUPON

Name ____________ Vorname ____________

Straße, Hausnummer ____________

PLZ, Wohnort ____________

Fehlerbeschreibung ____________

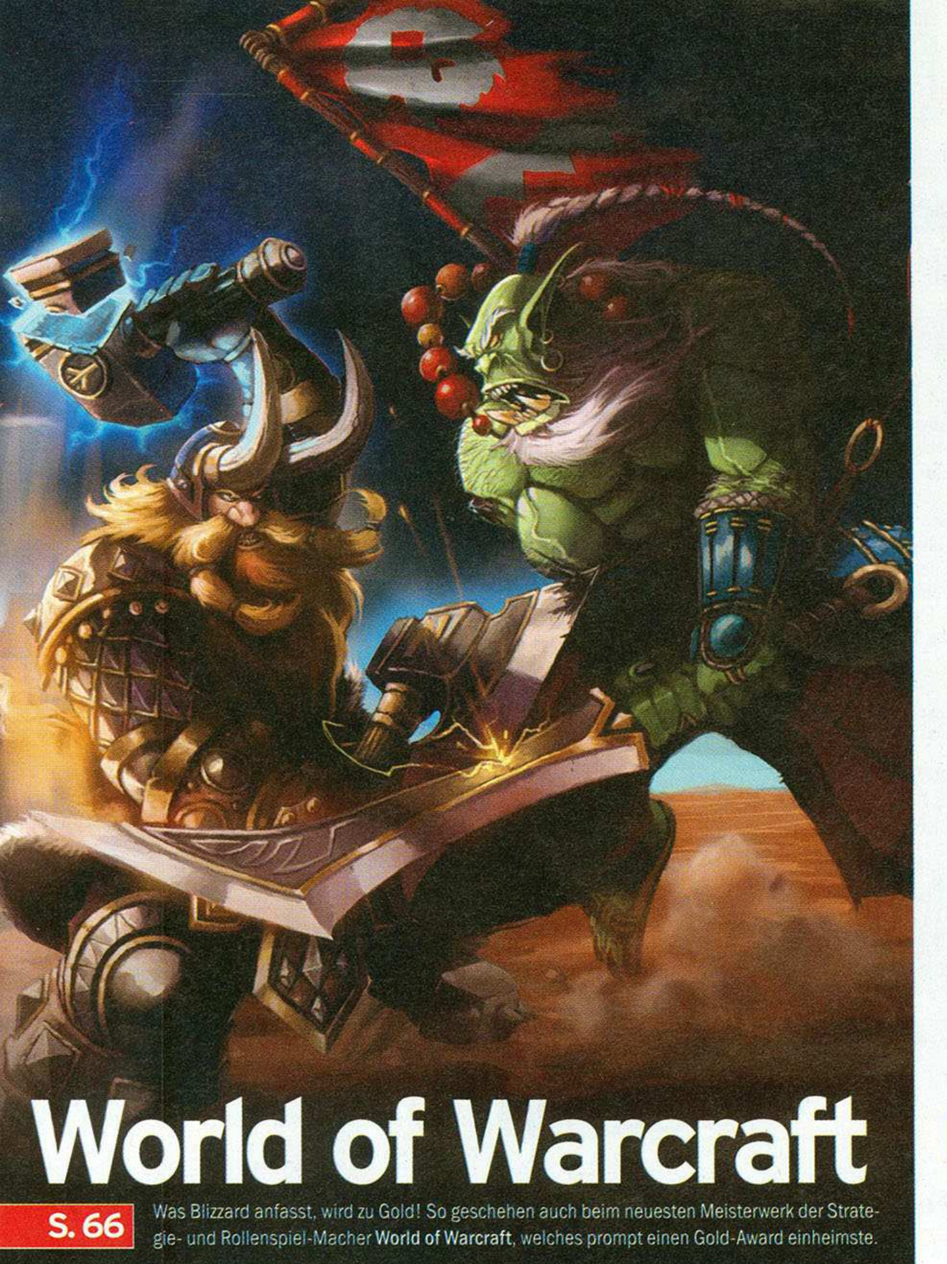
Nr. der Ausgabe: **02/05**

☐ PC Games Desperados-CD
☐ PC Games Demo-CD

Ein Umtausch ist nur gegen den Original-Coupon möglich

Bitte senden Sie den Umtauschcoupon an folgende Adresse:

**COMPUTEC MEDIA AG,
Reklamation
Dr.-Mack-Str. 77
90762 Fürth**



World of Warcraft

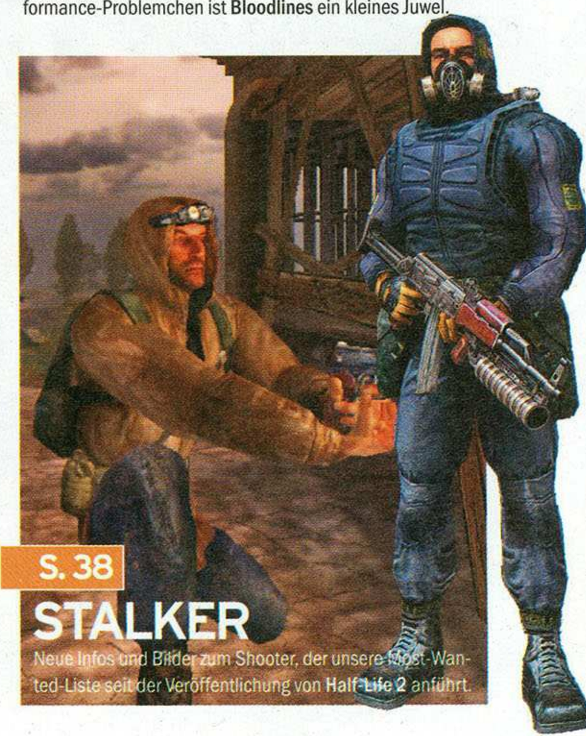
S. 66 Was Blizzard anfasst, wird zu Gold! So geschehen auch beim neuesten Meisterwerk der Strategie- und Rollenspiel-Macher **World of Warcraft**, welches prompt einen Gold-Award einheimste.



S. 104

VAMPIRE: BLOODLINES

Unser ausführlicher Test beweist: Trotz vieler Bugs und Performance-Problemchen ist **Bloodlines** ein kleines Juwel.



S. 38

STALKER

Neue Infos und Bilder zum Shooter, der unsere Most-Wanted-Liste seit der Veröffentlichung von **Half-Life 2** anführt.

TITELSTORY

AKTUELL

TEST

Inhalt 02/2005


S. 48

EARTH 2160

Imposante Grafik und ein Soundtrack in **Star Wars**-Qualität: **Earth 2160** führt die Qualitäten der **Earth**-Reihe fort.


S. 168

WAS BRINGT SLI?

Wir erklären in unserem Praxistest, welche Vor- und Nachteile beim Einsatz von zwei Grafikkarten auftreten.


S. 28

HALF-LIFE 2

PC Games wirft einen Blick hinter die Kulissen bei Valve und spricht mit den Entwicklern über Steam & Co.

BUDGET-SPIELE

PRAXIS

HARDWARE

PC-GAMES-EINKAUFSFÜHRER

NEWS

TEST

SERVICE

SPIELE IN DIESEM HEFT















....DER MAGIX RINGTONE MAKER, AUS EIGENEN LIEBLINGSSONGS KLINGELTÖNE MACHEN





Editorial

La-la-la-lasst euch nicht verarschen

Freitag | 19. November 2004

Seit heute ist **Vampire: Bloodlines** auf dem Markt. Wer sich auf oberflächliche Tests verlassen hat, guckt spätestens im letzten Drittel in die Röhre: Ein so genannter „Plotstopper" verhindert ein Weiterspielen – nur einer von vielen Bugs. Unser Verzicht auf einen Test hat sich als richtig erwiesen: Zwei, drei Tage Testsitzung pro Redaktion sind für ein Rollenspiel dieses Kalibers einfach zu wenig. In anderen Redaktionen nimmt man's mit der Transparenz offenbar nicht ganz so genau. Beispiel „Vor-Ort-Tests": Wer **Half-Life 2** nach PC Games, aber vor dem 16.11. spielen und testen wollte, konnte dies nur direkt bei Valve in Seattle – mit weniger Redakteuren und in kürzerer Zeit. Auch aus dieser Erfahrung heraus werden wir – wie schon bei **Half-Life 2, Doom 3** und eben **Vampire** – auch weiterhin offen darlegen, unter welchen Bedingungen getestet wurde. Wir halten diese Transparenz für seriöser und ehrlicher als La-la-la-lasst-euch-nicht-verarschen-Statuten, an die man sich doch nicht hält.

Dienstag | 23. November 2004

STALKER-Termin in London: Statt in Kiew treffen wir Spieldesigner Oleg Yavorsky in Großbritannien – im Nachhinein ein Wink des Schicksals. Denn als wir unsere Flüge gebucht haben, rechnete niemand mit den politischen Unruhen rund um die Präsidentschaftswahlen in der Ukraine (wo **STALKER** entsteht). Als einziges deutsches Magazin haben wir Gelegenheit, für unsere Titelstory die aktuelle Version anzuspielen.

Mittwoch | 24. November 2004

Der Leserservice informiert: Einige Heftkäufer können unsere „Weihnachts-Vollversion" **Diablo 2** nicht spielen – sei es aufgrund einer unleserlichen Seriennummer, einer Fehlermeldung oder weil der Zugang zu Blizzards Battle.net nicht gewährt wird. An dieser Stelle noch einmal der Hinweis: Sollten Sie wie beschrieben vorgegangen sein und trotzdem Probleme auftauchen, helfen wir Ihnen selbstverständlich – persönlich am Telefon (s. Impressum), per E-Mail (dvd@pcgames.de) oder auf www.pcgames.de.

Montag | 13. Dezember 2004

Seit nunmehr vier Wochen steht *Half-Life 2* ununterbrochen auf Platz 1 der Charts. Auf der einen Seite begeisterte Spieler und Journalisten (laut Gamerankings.com beträgt der weltweite Wertungsdurchschnitt satte 96 Punkte), auf der anderen – berechtigtes – Wehklagen über die Steam-Zwangsregistrierung, die schlechte Erreichbarkeit des Steam-Servers am ersten Tag oder das fehlende Handbuch. Natürlich haben wir Valve mit diesen Vorwürfen konfrontiert. Mehr dazu im Feedback ab Seite 36 und in unserem großen Special ab Seite 28. Dort enthüllen wir auch die „Akte **Half-Life 2**" – erfahren Sie, wie es zum Code-Klau von der Festplatte von Valve-Boss Newell kam. Oder die wahren (Hinter-) Gründe der jahrelangen Verschiebungen. Den großen Report, basierend auf „The Final Hours of **Half-Life 2**", lesen Sie deutschlandexklusiv in PC Games. Wer wirklich alles aus **Half-Life 2** herausholen möchte, wird sich zudem über die vielen versteckten Eastereggs, Cheats und Konsolenbefehle (im Praxis-Teil ab Seite 128) freuen.

Dienstag | 14. Dezember 2004

Starcraft, Syberia, Diablo 2, Empire Earth – das sind die meist- und häufig sogar durchgespielten PC-Games-Vollversionen des Jahres 2004. Oft genug wird an uns die Bitte herangetragen, den Spielspaß zu verlängern und auch die jeweiligen Add-ons auf die DVD zu packen. So diese verfügbar sind, kommen wir diesem Wunsch gerne nach. Ein Beispiel ist das offizielle **Empire Earth Add-on Zeitalter der Eroberungen**, das Sie als eine von drei Vollversionen auf der aktuellen Heft-DVD finden.

Wir bedanken uns bei allen Lesern für ein tolles Jahr 2004, für Ihre Treue und Ihre konstruktive Kritik. Bitte tragen Sie auch weiterhin dazu bei, PC Games besser zu machen. Die gesamte Mannschaft – Redaktion, Layout, Produktion und Verlag – wünscht Ihnen ein gesundes, erfolgreiches Jahr 2005 und viel Vergnügen mit der aktuellen Ausgabe.

Ihr PC-Games-Team

CHRISTIAN SAUERTEIG ...



... ist kurz davor, in Paris einen Zweitwohnsitz anzumelden. Heutiger Anlass: ein Update zum Echtzeit-Strategiespiel **Act of War**. Rechts im Bild: Alexis Le Dressay von Eugen Systems.

DIRK GOODING ...



... zu Gast bei Zuxxez in Worms: Dort testet er eine erste Version von **Empire Earth 2160** – einer der großen Strategie-Hoffnungsträger für 2005. Mehr dazu in der Sechs-Seiten-Vorschau ab Seite 48.

THOMAS WEISS ...



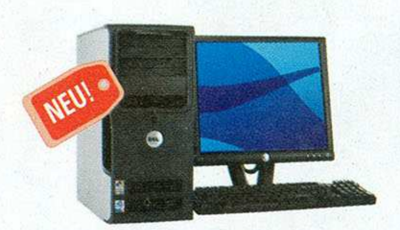
... lässt sich von Vivendis Thorsten Kiefer die Neuerungen von **Empire Earth 2** erklären. Für die kommende Ausgabe erwarten wir eine erweiterte spielbare Version des Echtzeit-Strategiespiels.

DELL™. JANUAR-ANGEBOTE VON DELL™.

Bis zu 200 € Rabatt*

*Angebot limitiert auf ausgewählte Dimension™ PCs und Inspiron™ Notebooks, max. 5 Systeme pro Kunde und gültig bis 25.01.05.

Dell™ empfiehlt Microsoft® Windows® XP Professional



DELL™ DIMENSION™ 5000 *LARGE*

- Intel® Pentium® 4 Prozessor 530 mit HT-Technologie (3.00 GHz, 1 MB L2 Cache, 800 MHz FSB)
- Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM[3]; CD[2])
- 1024 MB Dual-Channel DDR2 SDRAM, 400 MHz
- 160 GB** Serial-ATA Festplatte, 7.200 U/Min
- Optional - 17" TFT-Display, Dell™ 1704FP für 347 €
- Integrierter 10/100 Netzwerkanschluss, DSL ready
- 128 MB PCI-Express ATi® Radeon® X300 SE™, TV Out & DVI
- 16x Multinorm Dual-Layer DVD-Brenner, 16x DVD-Laufwerk und 9-in-1 Kartenleser
- IEEE 1394 FireWire Karte mit 2 Anschlüssen
- 1 Jahr Abhol-Reparatur Service
- Microsoft® Works 7.0 (OEM[3]; CD[2])
- Dell™ Tastatur, Dell™ Maus, 8x USB 2.0

Statt ~~799€~~ nur **749€** inkl. MwSt., zzgl. 75 € Versand. Systempreis ohne Monitor



Coole Upgrades

- Transfer my PC + 50 €[5]
- Microsoft® Office 2003 Small Business Edition (OEM[3]; CD[2]) + 255 €[5]
- 250 GB** Serial-ATA Festplatte, 7.200 U/Min. + 116 €[5]
- Dell™ 5650 - 5.1 Soundsystem max. 95 Watt + 81 €[5]
- APC Sicherheits-Steckdosenleiste + 28 €[7]

Finanzierung schon ab 23,97 € mtl.[6]
E-Value™: PPDE5-D01506

DELL™ DIMENSION™ 8400 *SUPERIOR*

- Intel® Pentium® 4 Prozessor 540 mit HT-Technologie (3.20 GHz, 1 MB L2 Cache, 800 MHz FSB)
- Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM[3]; CD[2])
- 1024 MB Dual-Channel DDR2 SDRAM, 400 MHz
- 2x 160 GB** Serial-ATA Festplatten, 7200 U/Min, RAID 0
- Optional - 19" TFT-Display, Dell™ 1905FP für 556 €
- Integrierter Broadcom® PCIe Gigabit Netzwerkanschluss
- 128 MB PCI-Express ATi® Radeon™ X300 SE™, TV Out & DVI
- Creative Audigy® 2 Soundkarte, IEEE 1394 Anschluss
- 16x Multinorm Dual-Layer DVD-Brenner & 16x DVD-ROM & Floppy
- 1 Jahr Abhol-Reparatur Service
- Microsoft® Works 7.0 (OEM[3]; CD[2])
- Dell™ 5650 - 5.1 Soundsystem max. 95 Watt



Statt ~~1.099€~~ nur **999€** inkl. MwSt., zzgl. 75 € Versand. Systempreis ohne Monitor





Coole Upgrades

- Home Installation mit Internetanbindung und Datentransfer + 219 €[5]
- Microsoft® Office 2003 Small Business Edition (OEM[3]; CD[2]) + 255 €[5]
- Intel® Pentium® 4 Prozessor 550 mit HT-Technologie (3.40 GHz, 1 MB L2 Cache, 800 MHz FSB) + 81 €[5]
- 256 MB PCI-Express nVidia® GeForce™ 6800 + 151 €[5]
- Norton Internet Security™ 2004 - 15 Monate + 68 €[7]

Finanzierung schon ab 31,97 € mtl.[6]
E-Value™: PPDE5-D01846

DELL™ INSPIRON™ 9200 *SUPERB*

17" WXGA+ 1440x900

- **Intel® Centrino™ Mobiltechnologie**, Intel® Pentium® M Prozessor 735 (1.70 GHz, 2 MB L2 Cache, 400 MHZ FSB) Intel® PRO/Wireless Netzwerkverbindung 802.11b/g
- **Microsoft® Windows® XP Home Edition** (OEM[3]; CD[2])
- 512 MB Single-Channel DDR SDRAM, 333 MHz
- 60 GB** Festplatte
- 17" UltraSharp™ WXGA+ TFT-Display (1440x900)
- 128 MB ATi® Mobility™ Radeon™ 9700 Grafik
- Modulares 8x DVD+/-RW Laufwerk
- 4xUSB 2.0, TV-Out, VGA, DVI, Firewire, SD-Card
- Lithium-Ionen Akku mit 53 Wh
- Microsoft® Works 7.0 (OEM[3]; CD[2])

Statt ~~1.599€~~ nur **1.499€** inkl. MwSt., zzgl. 75 € Versand.



Coole Upgrades

- 3 Jahre Complete Care™[4] Unfallschutz + 197 €[5]
- Microsoft® Office 2003 Small Business Edition (OEM[3]; CD[2]) + 267 €[5]
- 100 GB** Festplatte + 116 €[5]
- 17" WUXGA (1920x1200) TFT-Display + 197 €[5]
- Planet 21 Leder Satteltasche + 100 €[7]

Finanzierung schon ab 47,96 € mtl.[6]
E-Value™: PPDE5-N01926

E-Value-Code: Schneller am Ziel dank E-Value™. Mit der Eingabe des E-Value-Codes auf unserer Homepage unter www.dell.de

DELL™ ZUBEHÖR

Axim™ X50v Wireless 624 MHz
- Intel® XScale® Technologie mit 624 MHz
- 128 MB ROM, 64 MB RAM
- Dockingstation
- Integriertes WLAN und Bluetooth®
- VGA Auslösung (640x480)
- VGA Ausgang
- CF und SD Kartenslots

NEU!

nur **521 €** inkl. MwSt. +13 € Versand

Dell™ W2600 LCD-TV
Brilliante Bilder kombiniert mit hervorragender Soundqualität. Der neue Dell™ 26" LCD TV verfügt über einen integrierten TV-Tuner, 16:9 Format, 66 cm Bilddiagonale und verschiedene Anschlussmöglichkeiten (VGA, DVI, Scart, S-Video, etc.).

nur **1.699 €** inkl. MwSt. + 23 € Versand

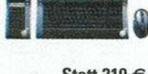
Dieses Gerät kann eine GEZ-Anmeldepflicht auslösen

Dell™ 2300MP Micro-portabler Projektor
Der Dell™ 2300MP Projektor bietet außergewöhnliche Features in einem kleinen und leichten Gehäuse: beeindruckende Helligkeit (2300 ANSI Lumen), enormen Kontrast (2100:1) sowie volle XGA-Auflösung von 1024x768 Bildpunkten.

nur **1.739 €** inkl. MwSt. + 13 € Versand

Logitech® diNovo™ Media Desktop™
Bundle aus Bluetooth® Keyboard, Media Pad, optischer Maus und einem Bluetooth® Wireless Hub, der gleichzeitig als Ladestation für die Maus dient.

-10%



Statt 219 €
nur **197 €** inkl. MwSt. + 13 € Versand

www.dell.de

0800 / 2 62 33 55

Tel. Mo.-Fr. 8 - 20 Uhr, Sa./So. 9 -18 Uhr, bundesweit zum Nulltarif

SAVE ONLINE



Zusätzlich jede Woche - attraktive Sparvorteile bei Online-Bestellung unter www.dell.de





Österreich: Tel. 08 20/24 05 30 47 · 0,15€/Min., www.dell.at · Schweiz: Tel. 08 48/33 44 02 · Lokaltarif, www.dell.ch

AKTUELL

News | Gerüchte | Meldungen

MEINUNG
PETRA FRÖHLICH



Nichts mehr, wie es war: Warum Steam nur der Anfang ist.

Der größte Aufreger 2004? Rechtschreibreformreform? Bushs Wiederwahl? Hartz IV? Foren, Spielehändler, Datenschützer und mein Outlook sind sich jedenfalls einig: Half-Life 2. Genauer: Steam. Da wären zunächst natürlich jene, die den mikroskopisch kleinen „Internet erforderlich"-Wink auf der Packung überlesen/ignoriert/belächelt haben. Ohne Internet kein Steam, ohne Steam kein Half-Life 2. Am ersten Verkaufstag brechen die Steam-Server röchelnd zusammen – erst das Warten an der Kasse, dann das Warten an der Leitung. Frust! Während sich der Installationsbalken mutig vorankämpft, kann man noch nicht mal – wie sonst üblich – die Lizenzbestimmungen im Handbuch durchackern. Grund: Es gibt kein Handbuch. Doppelfrust! Andererseits: Was genau würde man in einer 40-seitigen Half-Life-2-Anleitung nachlesen wollen? Nach der Installation ist erstmal vor der Installation: Moment mal, wie viele Megabyte Daten überträgt Valves Datendampfmaschine gerade ungefragt auf die Platte? Und vor allem: Wie viele Megabyte verlassen die Festplatte? Und wieso wollen das so viele im Falle von Half-Life 2 wissen, nicht aber von Unreal Tournament 2004, Diablo 2 oder Windows (anerkanntermaßen ein Offline-Adventure)? Jenseits aller Verschwörungstheorien (die genug Stoff abgäben für ein Half-Life 3): Steam wird eine Flut von Nachahmer-Registrierungssystemen nach sich ziehen – volle Kraft voraus. Und das aus dem überzeugendsten aller Argumente: Steam wirkt. Allein in Deutschland hat sich Half-Life 2 schon jetzt besser verkauft als Far Cry (dt.) und Doom 3 zusammen – ob wir Warcraft 4, Age of Empires 3, Max Payne 3 oder Battlefield 3 noch ohne Registrierung spielen können?

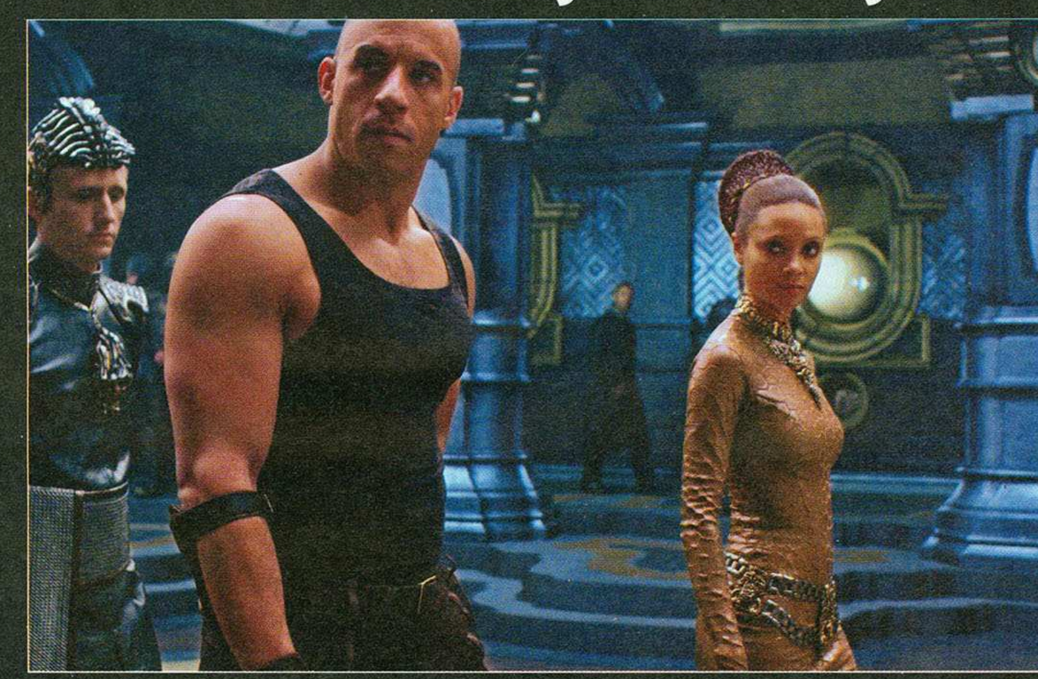
Haben Sie Verständnis für Studios wie Valve, die sich beispielsweise via Online-Kopierschutz gegen Piraterie wappnen?



Quelle: Umfrage unter mehr als 1.000 registrierten Nutzern von www.pcgames.de.

CHRONICLES OF RIDDICK

Vin Diesel bestätigt Nachfolger



Gegenüber der Filmwebseite Comingsoon.net hat Hollywood-Star Vin Diesel (**Triple X**, **Pitch Black**) offen darüber gesprochen, dass das schwedische Studio Starbreeze bereits an einem Nachfolger zum Ego-Shooter **Chronicles of Riddick** (Test in PC Games 01/05) arbeite. Weitere Details oder ein Veröffentlichungszeitraum wurden jedoch nicht genannt. Teil 1 ist seit dem 10. Dezember 2004 als Director's Cut für den PC erhältlich und enthält gegenüber der im August erschienenen Xbox-Version einige Extras.

DOOM: THE MOVIE

Doom-Film ohne Doom-Handlung?

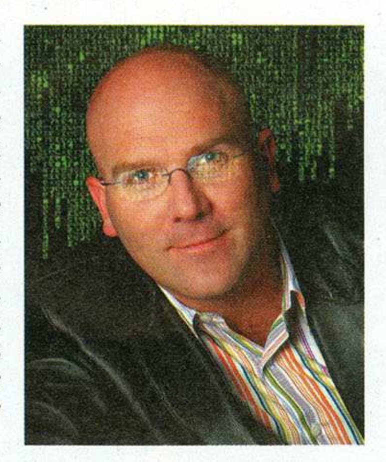
Glaubt man einem Bericht der britischen Zeitung **The Inquirer**, bleibt im **Doom**-Film von der eigentlichen **Doom**-Handlung aus dem Spiel wenig übrig. Der Drehbuchautor Dave Callaham habe einige „nötige Änderungen" vorgenommen: Demnach werde der Film nicht auf dem Mars angesiedelt sein, die Monster hätten nichts mit der Hölle zu tun und auch die Space Marines haben als Protagonisten ausgedient. Stattdessen soll ein SWAT-Team in die Zombie-Schlacht ziehen. Und auch die Mutationen der Monster sollen durch einen mysteriösen Virus erklärt werden.



ATARI

Civilization-Lizenz verkauft und neuer Firmenchef

Der Infogrames-Gründer Bruno Bonnell tritt von seinem Posten als Vorstands-Chef von Atari ab. Seine Nachfolge tritt der Musikbranchenveteran James Caparro (ehemaliger Chef von Warner Musics WEA und PolyGram Group Distribution) an. Eine der letzten Amtshandlungen von Bonnell war Ende November die Veräußerung der **Civilization**-Lizenz an einen bislang unbekannten Käufer. Der Erlös von 15,5 Millionen Euro soll genutzt werden, um die löchrige Bilanz zu stopfen. **Civilization 4** wurde erst kürzlich von Entwickler Firaxis offiziell bestätigt; das Team um Kultdesigner Sid Meier arbeitet bereits seit über einem Jahr an diesem Titel.



SONY

PSP bricht alle Rekorde

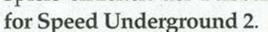


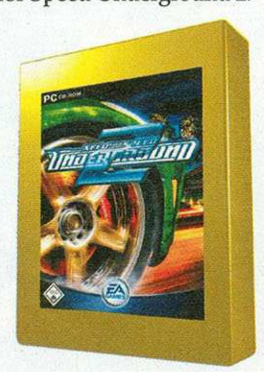
Was für eine Premiere: Binnen kürzester Zeit war Sonys neue tragbare Spielekonsole PSP in Japan nahezu ausverkauft. Hunderte Menschen belagerten bereits Stunden vor Verkaufsstart die Geschäfte. Wann die PlayStation Portable hierzulande auf den Markt kommt, steht allerdings noch in den Sternen. Dafür hat Sony neue Screenshots der europäischen PSP-Titel veröffentlicht. Neben dem Rollenspiel **MediEvil** dürfen Sie sich auf die F1-Simulation **Formula One** (Bild) freuen.

ELECTRONIC ARTS

Awards für Sims 2, FM 2005 und NfS Underground 2

Der noch bis März 2005 aktive Verband der Unterhaltungssoftware Deutschland (VUD) hat drei Awards an Electronic Arts verliehen. **Die Sims 2** wurde nach Gold und Platin mit einem Sonderpreis für mehr als 500.000 verkaufte Exemplare in Deutschland prämiert. Je einen Gold-Award für mehr als 100.000 verkaufte Spiele erhielten der **Fußballmanager 2005** sowie **Need for Speed Underground 2**.









Verkaufserfolg für Rome: Total War und Halo 2

Feierstimmung bei Activision: Der Verband der Unterhaltungssoftware in Deutschland (VUD) verlieh dem Echtzeit-Strategiespiel **Rome: Total War** den begehrten Gold-Award für 100.000 verkaufte Exemplare. Noch erfolgreicher ist derzeit Microsoft. Satte fünf Millionen Mal wanderte der Xbox-Shooter **Halo 2** weltweit über die Ladentheke. In Amerika verkauft sich dank **Halo 2** sogar die Xbox besser. Microsoft konnte im Vergleich zum Vorjahr rund 50 Prozent mehr Konsolen absetzen.

Super Mario und Co. im Kino?

Nach **Doom** dürften demnächst auch Nintendos Superhelden um Mario und Co. über die Kinoleinwände flimmern. Einer Meldung des Fachmagazins **Variety** zufolge will der Videospielegigant bereits 2006 selbst produzierte Animationsfilme in die Lichtspielhäuser bringen. Damit wäre Nintendo das erste Unternehmen der Branche, das Filmumsetzungen seiner Spiele eigenständig produziert.

Gutes Adventure-Jahr für dtp

dtp blickt auf ein erfolgreiches Jahr 2004 zurück: **Sherlock Holmes und Das Geheimnis des Silbernen Ohrrings** dominierte das Weihnachtsgeschäft im Adventure-Genre und ließen Titel wie **Myst 4** oder **Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude** hinter sich. **Black Mirror** avancierte sogar zum meistverkauften Adventure des kompletten Jahres. 2005 will der Hamburger Spielepublisher mit **Nibiru**, **Runaway 2** und **Tony Tough 2** die Erfolgsstory fortsetzen.

GTA verhindert Raubüberfall

Die PlayStation-2-Version von **Grand Theft Auto: San Andreas** bewahrte in Santa Fe, Texas, eine Familie vor einem Raubüberfall. Als die bewaffneten Täter ins Haus stürmten und die Eltern mit Pistolen bedrohten, hörten sie plötzlich Polizeisirenen sowie Lautsprecherdurchsagen der Ordnungshüter und ergriffen sofort die Flucht. Die Geräusche kamen allerdings lediglich aus dem Nachbarzimmer, wo die Sprösslinge des Ehepaares gerade **GTA San Andreas** spielten. Kurze Zeit später konnten die Gauner gefasst werden.

Lionhead: Unity eingestellt

Nach dem Aus für das Urzeit-Action-Adventure **B.C.** im Oktober gab Lionhead-Chef Peter Molyneux dieser Tage bekannt, dass auch die Arbeiten an dem futuristischen Ego-Shooter **Unity** eingestellt werden, der zunächst für den GameCube und später für Xbox und PC erscheinen sollte. Als Grund für den Entwicklungsstopp führte Molyneux an, dass es nicht möglich gewesen wäre, **Unity** in absehbarer Zeit fertig zu stellen.

World of Warcraft: Blizzard unterbindet Item-Handel

In Online-Rollenspielen ist es längst Normalität, dass besonders wertvolle und seltene Gegenstände, Rüstungsteile oder Waffen für reales Geld auf Handelsportalen wie Ebay verkauft werden. Nach dem US-Start von **World of Warcraft** geht Blizzard nun gegen diese Praxis vor. Ein solches Verhalten sei nicht nur illegal, sondern störe auch die Wirtschaft im Spiel sowie das Spielgefühl für alle Teilnehmer, die nur aus Spaß spielen. Spieler, die in der Realität mit In-Game-Gegenständen handeln, müssen damit rechnen, alle Charaktere und Zugänge zu verlieren; die Entwickler kündigen sogar rechtliche Schritte an. Auch die Accounts von Käufern würden zeitweise deaktiviert und die betreffenden Objekte gelöscht.

Update

Sacred: Underworld
(Ascaron/1. Quartal 2005)

ACTION-ROLLENSPIEL | Für das **Sacred**-Add-on kündigten Take 2 und Ascaron bereits auf der Games Convention an, dass die Spielwelt um 40 Prozent größer ausfallen wird als im Hauptprogramm. Außerdem kommen mit dem Zwerg und der Dämonin zwei neue spielbare Charaktere hinzu. Jetzt verrieten die Entwickler weitere Details: Neben den neuen Heldenklassen wird man in **Underworld** auf über 30 frische Gegnertypen treffen, denen die Spieler mit zahlreichen neuen Fertigkeiten, Waffen und extrastarken Rüstungen zu Leibe rücken. Das Add-on soll im 1. Quartal 2005 erscheinen und knapp 30 Euro kosten.

Age of Empires 3
(Ensemble Studios/2006)

ECHTZEIT-STRATEGIE | Ende November überraschte die offizielle Website der Ensemble Studios ihre Besucher mit der Meldung „Das Warten ist fast vorbei!". Eine Ankündigung steht zwar immer noch aus, doch sprechen alle Anzeichen dafür, dass damit das heiß ersehnte **Age of Empires 3** gemeint ist. Darauf deuten auch zwei weitere Meldungen hin, die zwischenzeitlich auf der Website zu lesen waren: „2300 vor Christus – Sargon der Erste einigt Sumer" und „1200 vor Christus – Der trojanische Krieg". Ganz nebenbei lassen sich so bereits Rückschlüsse ziehen, dass die Handlung sehr früh in der Weltgeschichte beginnt.

Pariah
(Digital Extremes/März 2005)

EGO-SHOOTER | Nachdem die **Unreal**-Macher vergangenen Monat Details über den Hauptcharakter ihres neuen Ego-Shooters **Pariah** enthüllt haben, zeigt Digital Extremes jetzt Bilder zu den Fahrzeugen. Ähnlich wie bei **Far Cry (dt.)** legen Sie größere Distanzen nicht zu Fuß, sondern per Jeep oder Motorrad zurück. Aufmontierte Maschinengewehre sorgen dabei für freie Fahrt.

Elder Scrolls 4
(Bethesda Softworks/4. Quartal 2005)

ROLLENSPIEL | Produzent Gavin Carter von Bethesda hat Neuigkeiten zu **The Elder Scrolls 4: Oblivion** ausgeplaudert. Die Entwickler wollen das aus **Morrowind** bekannte Kampfsystem komplett runderneuern. An die Stelle von wilden Klickorgien mit vielen Zufallstreffern tritt im vierten Teil ein dynamischeres Modell: Man muss vor gegnerischen Stichen zurückweichen und versuchen, die Verteidigung des Feindes mit gut getimten Schlägen zu durchbrechen. Kämpfer mit hohen Fähigkeitenstufen verfügen über effektivere Attacken und können mehr Hiebe einstecken.

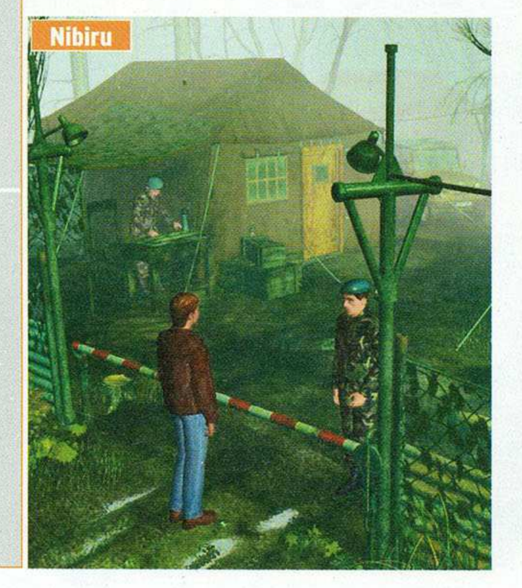
World Racing 2
(Synetic/1. Quartal 2005)

RENNSPIEL | Neben einer ordentlich aufpolierten Optik zählt ein detailliertes Schadensmodell zu den wichtigsten Neuerungen des Arcade-Rasers **World Racing 2**. Frisch veröffentlichte Bilder von einem gecrashten VW Golf illustrieren eindrucksvoll, wie leistungsstark die neue Physik-Engine ist. Neben verschiedenen Modellen von Volkswagen sollen auch Fabrikate anderer namhafter Hersteller in **World Racing 2** enthalten sein. Nähere Details dazu haben die Entwickler bisher leider noch nicht bekannt gegeben.



Sacred: Underworld

Pariah

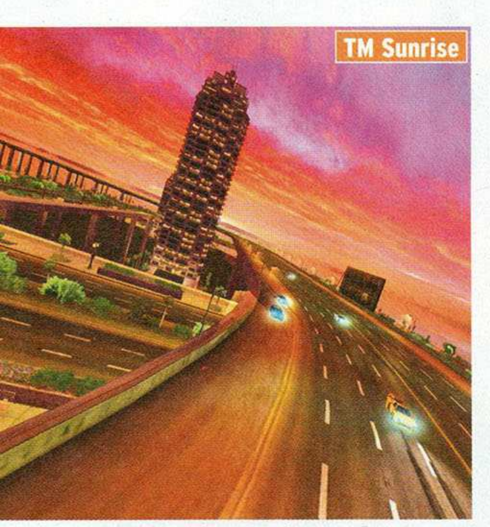

Nibiru


Doom 3

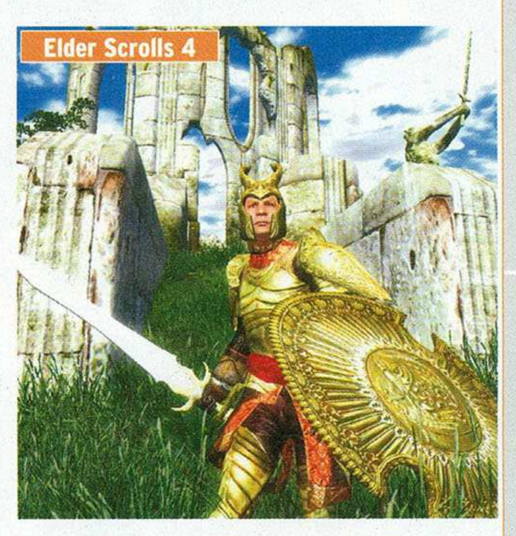
Bleiben Sie auf dem Laufenden: Der Titel unserer Rubrik „Update" ist Programm – hier gibt's die neuesten Meldungen aus den Studios plus aktueller Bilder.



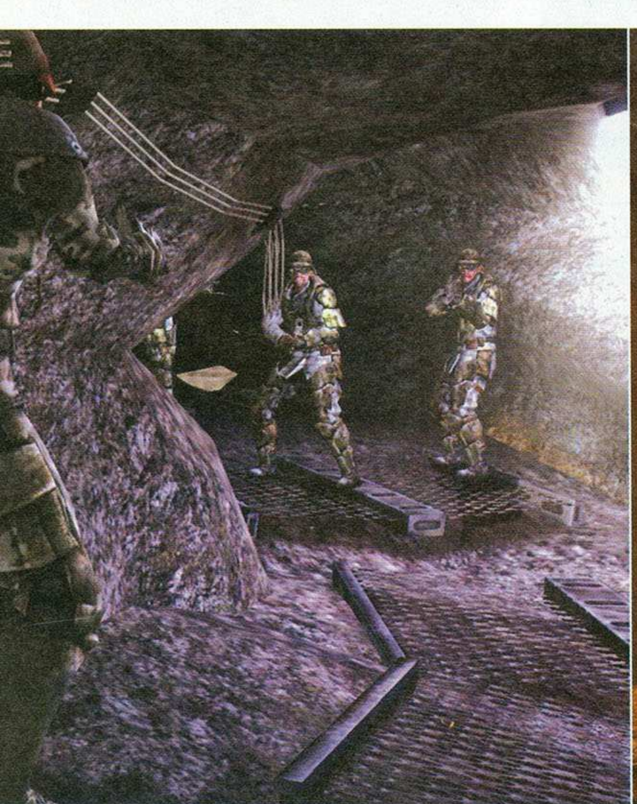
World Racing 2

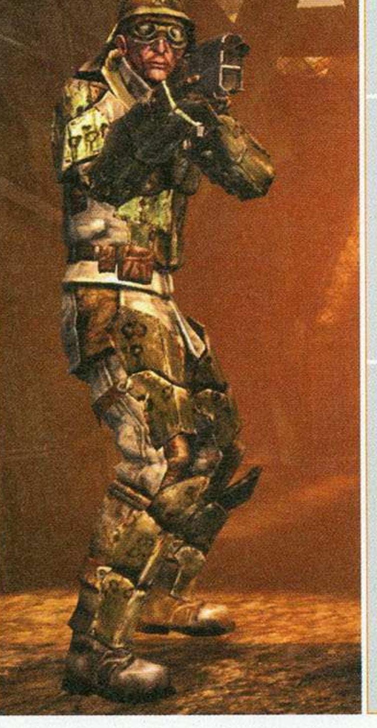


TM Sunrise



Elder Scrolls 4





Bet on Soldier

Trackmania Sunrise

(Nadeo/März 2005)

FUNRACER | Arbeitsniederlegung bei PC Games! Schuld daran war das französische Entwicklerteam Nadeo, das Anfang Dezember mit einer ersten spielbaren Version von **Trackmania Sunrise** in die Redaktion schneite. Auch **Sunrise** ist eine spaßige Mixtur aus Knobel- und Rennspiel und – entgegen anders lautenden Meldungen – kein Add-on, sondern ein eigenständiger Titel. Der erste Eindruck ist fantastisch: Die Strecken- und Umgebungsgrafik sieht sehr viel detaillierter aus und das Fahrgefühl überzeugt bereits im jetzigen Alpha-Stadium. Besonders angetan hat es uns der neue Speed-Modus, bei dem Sie mit über 400 Stundenkilometern über abwechslungsreiche Strecken brausen. Verbesserungswürdig ist die nach wie vor geringe Anzahl an Rennwagen.

Bet on Soldier

(Kylotonn Entertainment/3. Quartal 2005)

EGO-SHOOTER | Das russische Entwicklerstudio Kylotonn Entertainment hat neue Screenshots zu **Bet on Soldier** veröffentlicht. Der Shooter versetzt Sie in eine düstere Zukunft, in der Kämpfe zwischen Menschen als unterhaltsamer Sport angesehen werden. Zudem wird auf die einzelnen Duellanten gewettet – den Wettsiegern winken beträchtliche Gewinne. **Bet on Soldier** spielt in Europa, Alaska und Kuba und enthält mehr als 40 Waffen. Neben einem nichtlinearen Singleplayer-Modus mit zwei alternativen Endszenarien ist auch ein umfangreicher Mehrspieler-Modus geplant.

Doom 3: Resurrection of Evil

(id Software/März 2005)

EGO-SHOOTER | Gegenüber der Fanseite Planetdoom.com hat id Software Details zum ersten **Doom 3**-Add-on **Resurrection of Evil** preisgegeben. Geplant seien demnach drei neue Waffen, darunter der so genannte Grabber, vergleichbar mit der bislang einzigartigen Gravity-Gun aus **Half-Life 2**. Zu den vier neuen Monstertypen gehören die Hell Hunter, eine Art schwebende Hellknights mit Macht über die Zeit, sowie die den Imps ähnelnden, aber ungleich schnelleren Vulgars. Mehrspieler-Matches sollen mit dem Add-on von Beginn an bis zu acht Spieler pro Server unterstützen. Zu diesem Zweck liefert id vier neue, im Vergleich zu den Originalkarten deutlich größere Multiplayer-Maps mit.

Stargate SG-1: The Alliance

(Perception/4. Quartal 2005)

ACTION | Mit einigen ersten Screenshots von **Stargate SG-1: The Alliance** vermitteln Perception und Publisher Jowood einen ersten Eindruck von der Grafik. Allerdings sind bislang nur Levelausschnitte zu sehen – Spielfiguren, Gegner oder gar Kämpfe fehlen völlig.

Nibiru

(Future Games/Februar 2005)

ADVENTURE | Anhand einer spielbaren Version konnten wir uns einen ersten Eindruck vom inoffiziellen **Black Mirror**-Nachfolger **Nibiru** verschaffen. Schauplatz der Beta war ein alter Nazibunker in Prag, wo uns logische Kombinationsrätsel erwarteten. So mussten wir beispielsweise erst eine Art Angel basteln, um ein Fass aus einem See zu ziehen. Dank der höheren Auflösung harmonieren die Charaktere diesmal deutlich besser mit den hübschen Hintergrundgrafiken.

Premiere

Rainbow Six 4
(Ubisoft/Frühjahr 2005)

TAKTIK-SHOOTER | Die Spezialeinheit Team Rainbow kehrt zurück. Im Frühjahr 2005 schickt Sie der **Raven Shield**-Nachfolger **Rainbow Six 4** in den Kampf gegen fiese Bio-Terroristen. Ihr taktisches Geschick stellen Sie als Anführer einer vierköpfigen Eingreiftruppe unter anderem in Algerien, Südafrika, Paris und Amsterdam unter Beweis. Im Gegensatz zu den Vorgängern legen Ubisoft und Red Storm im vierten Teil der Serie besonders viel Wert auf die Story. Zwischensequenzen und zahlreiche Dialoge sollen eine packende Atmosphäre sicherstellen. Ob Sie vor einer Mission wieder eine Planungsphase erwartet, ist noch nicht bekannt. Dafür enthalten die etwa 14 Einsätze neue strategische Möglichkeiten, etwa das Durchlöchern von Türen. Eine echte Herausforderung könnte die KI werden: Laut Ubisoft werden die Gegner im Laufe der Kampagne besser und entwickeln neue Kampftaktiken. Die abgebildeten Screenshots stammen übrigens aus der Xbox-Version; noch gibt es keine PC-Bilder zu bestaunen.

Mafia 2 und Vietcong 2
(Illusion Softworks/2005)

EGO-SHOOTER | In einem Interview mit den Kollegen von TotalVideoGames.com hat Illusion-Softworks-Chef Petr Vochozka ausgeplaudert, dass die Arbeiten am Dschungel-Shooter **Vietcong 2** gut vorankommen. Doch damit nicht genug: Er verriet außerdem, dass die Tschechen an einem **Mafia**-Nachfolger sowie drei noch unbekannten Titeln werkeln.

Die Sims 2: Wilde Campus-Jahre
(Maxis/März 2005)

AUFBAU-STRATEGIE | Nachschlag für Maxis' Lebenssimulation **Die Sims 2**: Mit dem ersten Erweiterungsset **Wilde Campus-Jahre** wird die neue Lebensphase „junger Erwachsener" hinzugefügt, die Ihre Sims als Studenten in einer „College-Town" verbringen. Sie haben die Wahl zwischen elf verschiedenen Studiengängen und erleben das Studentenleben mit Prüfungsstress und jeder Menge Partys. Außerdem spielen die Sims in Bands mit und schalten neue Karriereoptionen frei, die nur mit einem Examen verfügbar sind.

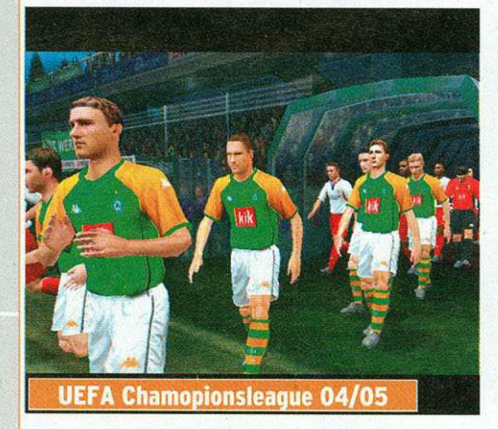
Tortuga – Rache der Piraten
(Ascaron/1. Quartal 2005)

ACTION-ADVENTURE | Ein Action-Adventure mit packenden Seeschlachten und filmreifen Fechtduellen verspricht das Action-Adventure der Gütersloher Entwickler Ascaron zu werden. Die Geschichte des ehemaligen Sklaven Aurelius ist in der Karibik des 16. Jahrhunderts angesiedelt und wird in über 35 Zwischensequenzen erzählt.

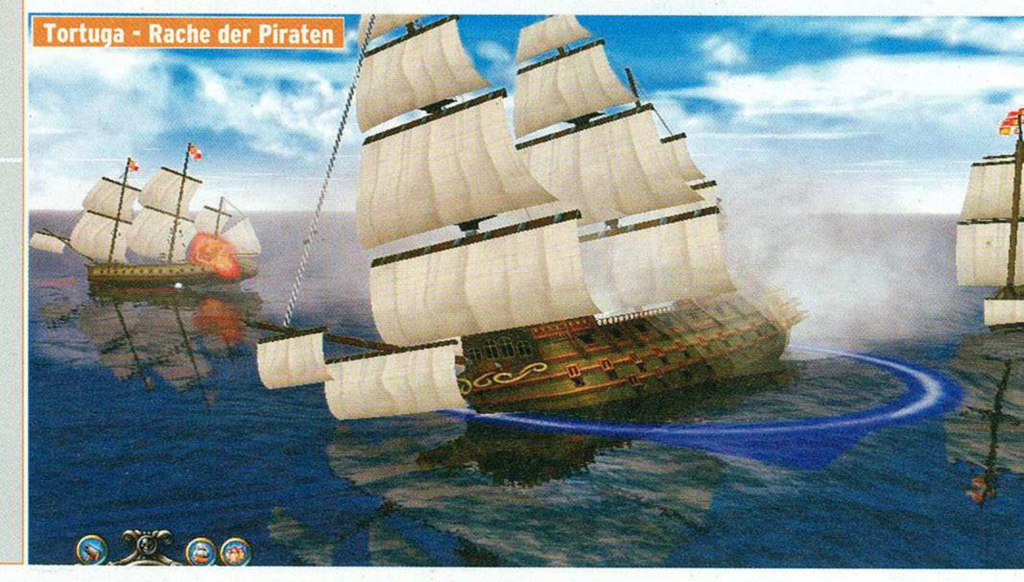
Still Life
(Microids/2005)

ADVENTURE | Im neuesten Adventure der **Syberia**-Entwickler spielen Sie Victoria McPherson, eine junge FBI-Agentin, die einen komplizierten Mordfall untersucht. Fünf Todesopfer gab es bislang, eine Spur fehlt völlig. Da die begabte Victoria arg unter Stress steht, will sie im Landhaus ihres Vaters ein bisschen ausspannen. Nur durch Zufall entdeckt sie dort den Hinweis, nach dem sie die ganze Zeit gesucht hat. In **Still Life** erwarten angstresistente Spieler eine düstere, fesselnde Handlung, rätselhafte Charaktere, jede Menge Puzzles, gruselige Locations sowie eine Vielzahl an Zwischensequenzen.


StillLife


UEFA Chamopionsleague 04/05

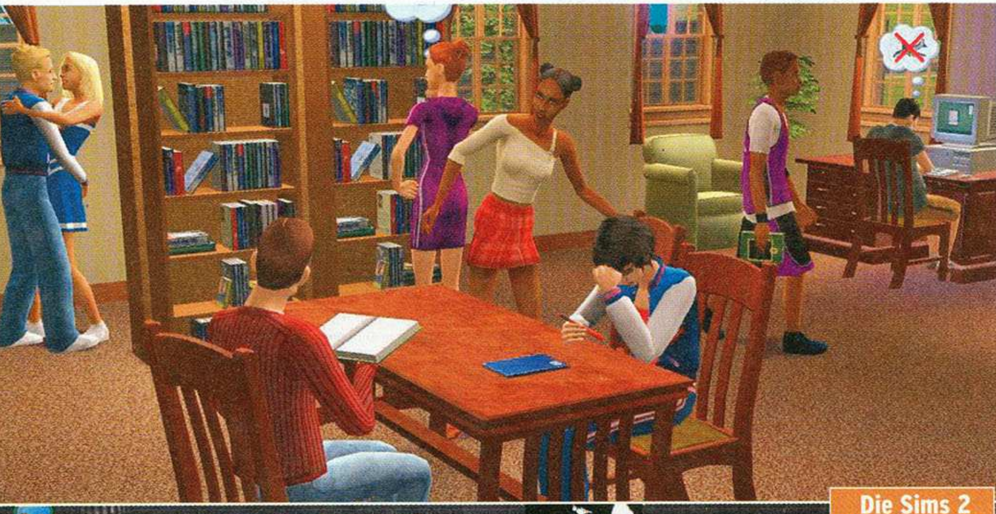

Stolen

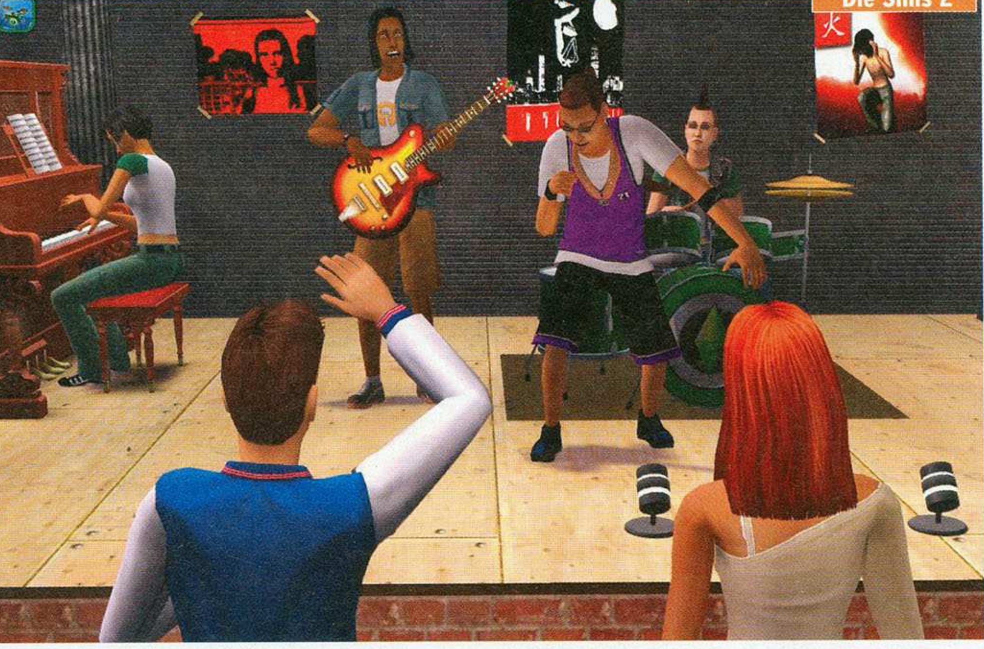

Tortuga – Rache der Piraten

Wissen, was künftig gespielt wird: In der Rubrik „Premiere" erwarten Sie erste Bilder und brandheiße Facts, frisch aus den Entwicklungsstudios!



Rainbow Six 4




Die Sims 2

C&C: Alarmstufe Rot 3
(EA LA/1. Quartal 2006)

ECHTZEIT-STRATEGIE | Seit längerem kursieren Gerüchte über einen weiteren **Command & Conquer**-Teil. Jetzt setzte Mark Skaggs von EA LA den Spekulationen in einem Newsletter an die Fans ein Ende. Demnach arbeitet das Team von **Schlacht um Mittelerde** und **C&C Generäle** bereits an einem neuen **C&C**-Ableger im **Alarmstufe Rot**-Universum. Genauere Informationen über das Projekt, geschweige denn einen Screenshot, wollte Skaggs allerdings noch nicht rausrücken. Er verkündete lediglich, dass wieder die bewährte Sage-Engine zum Einsatz komme.

UEFA Champions League 04/05
(EA Sports/03. Februar 2005)

FUSSBALL-SIMULATION | Wie einst Gerd Müller vor dem Tor taucht urplötzlich eine neue Fußball-Simulation von EA Sports auf: Das vom **FIFA**-Team entwickelte **UEFA Champions League 2004/2005** erscheint bereits Anfang Februar. Technik und Optik entsprechen **FIFA 2005**, lediglich der Inhalt ist ein anderer. Wie der Name vermuten lässt, dreht sich alles um die europäische Königsklasse des Fußballs. Herzstück des Spiels ist der storybasierte Karriere-Modus, bei dem Sie mit einer von 239 authentischen Vereinsmannschaften (inklusive allen Teams der 1. Bundesliga) nach der begehrten Trophäe greifen. In knapp 50 Missionen bestreiten Sie Freundschafts-Kicks, Trainingseinheiten sowie sämtliche Champions-League-Spiele von der Qualifikation bis zum großen Finale oder müssen mit dem Transferbudget des Vorstands drei Superstars verpflichten. PC Games durfte die Beta-Version bereits Probe spielen und hatte Spaß an der kurzweiligen Karriere, bei der erstmals das EA Talk Radio zum Einsatz kommt: Hier geben Fans ähnlich wie beim sonntäglichen Doppelpass im DSF auf launige Weise ihren Senf zum letzten Spiel oder möglichen Transfers ab. Nationalteams wird es genauso wenig geben wie eigene Ligen oder selbst erstellte Turniere.

Erinia
(Ignis Games/Ende Dezember)

ONLINE-ROLLENSPIEL | Mit **Erinia** öffnet diesen Monat neben **World of Warcraft** und **Everquest 2** eine weitere Online-Rollenspielwelt ihre Pforten. Der Clou: Sie dürfen den Client kostenlos von der Website www.erinia.de herunterladen und spielen! Nach einer gewissen Testzeit will der brasilianische Hersteller Ignis Games allerdings eine monatliche Gebühr erheben, die deutlich unter zehn Euro liegen wird. Bei der Hintergrundgeschichte und Charakterentwicklung verlässt **Erinia** altbekannte Rollenspielpfade und bietet ein völlig neues System an, das sowohl Einsteiger als auch Profis fordern soll.

Stolen
(Blue 52/März 2005)

ACTION-ADVENTURE | Meisterdieb Garrett bekommt Konkurrenz vom zarten Geschlecht: Im Action-Adventure **Stolen** schleichen Sie als weiblicher Langfinger durch futuristisch angehauchte Schauplätze. Bei Ihren Beutezügen greifen Sie auf modernste Waffen und Ausrüstungsgegenstände, etwa einen Ultraschallvisor oder ein Ortungsgerät, zurück. Falls Sie entdeckt werden, kommen Ihnen die asiatischen Kampfsportfähigkeiten der Protagonistin zugute. Damit der Job als Einbrecherin nicht langweilig wird, setzt der britische Entwickler Blue 52 auf eine kinoreif erzählte Hintergrundstory. Im März soll das Action-Adventure nach fast dreijähriger Programmierphase endlich im Laden stehen.

Jetzt abstimmen per SMS (siehe Seite 190) oder unter www.pcgames.de!

Most Wanted

Top 3 Verschiebungen



1 Driver 3 | Eigentlich sollte **Driver 3** noch im Dezember 2004 erscheinen – Pustekuchen. Im Jahr 2005 konkurriert der Mix aus Rennspiel und Shooter unter anderem mit Highlights wie **GTA San Andreas**, das für Frühjahr erwartet wird.



2 Project Snowblind | Auf kompromisslose Multiplayer-Action setzt Eidos mit **Project Snowblind**. Ob der Shooter **Counter-Strike**, **Unreal Tournament** und **Battlefield** ablöst, können Sie im Februar 2005 herausfinden – dann soll das Spiel für PC erscheinen.



3 Kinder des Nils | Nicht wie ursprünglich geplant im Jahr 2004, sondern erst Ende Januar 2005 herschen Sie über die **Kinder des Nils**. Den Test zum **Pharao**-Nachfolger, der vor allem grafisch eine Generalüberholung erfahren hat, lesen Sie auf Seite 96.

Top Aufsteiger



Knights of the Old Republic 2 | Ein kürzlich veröffentlichtes Video zu **Star Wars: Episode 3** und Hits wie **Vampire** machen den PC-Games-Lesern wieder Lust auf gehaltvolle Rollenspiele und somit auch **Knights of the Old Republic 2**. Das **Star Wars**-Spiel entert wieder die Top 10.

Top Absteiger



Black & White 2 | Seit vielen Monaten gab es nichts mehr zu sehen und zu hören von **Black & White 2** – kein Wunder, dass Molyneux' Göttersimulation aus den Top 20 herauspurzelt. Für Anfang 2005 hat das Team ein Update und einen Termin-Ausblick angekündigt.

Auf diese Spiele freuen sich die PC-Games-Leser am meisten:

Rang	(Vormonat)	Tendenz	Titel Genre	Publisher Entwickler	Termin Letztes Preview in PCG
1	(2)	▲	**GTA San Andreas** Action-Adventure	Take 2 Rockstar Games	2. Quartal 2005 11/04
2	(6)	▲	**Herr der Ringe: Schlacht um Mittelerde** Echtzeit-Strategie	Electronic Arts EA LA	9. Dezember 2004 Test in PCG 01/05
3	(4)	▲	**STALKER** Ego-Shooter	THQ GSC Gameworld	Mai 2005 02/05
4	(5)	▲	**Gothic 3** Rollenspiel	JoWooD Piranha Bytes	2005 07/04
5	(9)	▲	**World of WarCraft** Online-Rollenspiel	Vivendi Universal Blizzard	Januar 2005 Test ab Seite 66
6	(8)	▲	**Age of Empires 3** Echtzeit-Strategie	Microsoft Ensemble Studios	Noch nicht bekannt -
7	(7)	–	**Quake 4** Ego-Shooter	Activision Raven Software	3. Quartal 2005 11/04
8	(15)	▲	**Splinter Cell 3: Chaos Theory** Taktik-Shooter	Ubisoft Ubisoft	März 2005 10/04
9	(14)	▲	**Knights of the Old Republic 2** Rollenspiel	Activision Obsidian	Februar 2005 07/04
10	(11)	▲	**Elder Scrolls 4: Oblivion** Rollenspiel	Ascaron Entertainement Bethesda Softworks	2005 12/04
11	(22)	▲	**Brothers in Arms** Taktik-Shooter	Ubisoft Gearbox	1. Quartal 2005 01/05
12	(32)	▲	**Pirates!** Action-Adventure	Atari Firaxis	2. Dezember 2004 Test ab Seite 86
13	(-)	–	**Doom 3: Resurrection of Evil** Ego-Shooter	Activision ID Software	1. Quartal 2005 -
14	(13)	▼	**Anno 3** Aufbau-Strategie	Sunflowers Related Designs	4. Quartal 2006 10/04
15	(19)	▲	**Dungeon Siege 2** Action-Rollenspiel	Microsoft Gas Powered Games	2. Quartal 2005 -
16	(26)	▲	**Stronghold 2** Aufbau-Strategie	Take 2 Firefly Studios	April 2005 12/04
17	(21)	▲	**Civilization 4** Strategie	Atari Firaxis	Noch nicht bekannt -
18	(16)	▼	**Return to Castle Wolfenstein 2** Ego-Shooter	Activision Noch nicht bekannt	Noch nicht bekannt -
19	(27)	▲	**Operation Flashpoint 2** Taktik-Shooter	Codemasters Bohemia Interactive	2. Quartal 2006 -
20	(-)	NEU	**Hitman 4: Blood Money** Action-Adventure	Eidos IO Interactive	2. Quartal 2005 -
21	(29)	▲	**Neverwinter Nights 2** Rollenspiel	Atari Obsidian	2006 -
22	(23)	▲	**F.E.A.R.** Ego-Shooter	Vivendi Universal Monolith	2005 -
23	(17)	▼	**Duke Nukem Forever** Ego-Shooter	Take 2 3D Realms	„When it's done" -
24	(24)	–	**Empire Earth 2** Echtzeit-Strategie	Vivendi Universal Mad Doc Software	2. Quartal 2005 -
25	(32)	▲	**Driver 3** Action-Adventure	Atari Reflections	Dezember 2004 05/04
26	(20)	▼	**Black and White 2** Echtzeit-Strategie	Electronic Arts Lionhead Studios	1. Quartal 2005 06/04
27	(28)	▲	**Deus Ex 3** Action-Adventure	Noch nicht bekannt Ion Storm	Noch nicht bekannt -
28	(23)	▼	**Fallout 3** Rollenspiel	Bethesda Softworks Bethesda Softworks	Noch nicht bekannt -
29	(44)	▲	**Sacred: Underworld** Action-Rollenspiel	Take 2 Ascaron	1. Quartal 2005 -
30	(-)	–	**Spellforce 2** Echtzeit-Strategie	JoWooD Phenomic	3. Quartal 2005 -
31	(35)	▲	**X2: Die Rückkehr** Wirtschaftssimulation	Deep Silver Egosoft	1. Quartal 2005 -
32	(33)	▲	**Dungeon Lords** Rollenspiel	dtp Heuristic Park	1. Quartal 2005 12/04
33	(-)	NEU	**Star Wars Echtzeit-Strategiespiel** Echtzeit-Strategie	Lucas Arts Petroglyph	2005 -
34	(34)	–	**SWAT 4: Global Strike Team** Taktik-Shooter	Vivendi Universal Irrational Games	1. Quartal 2005 -
35	(-)	NEU	**Brothers in Arms 2** Taktik-Shooter	Ubisoft Gearbox Software	Noch nicht bekannt -
36	(36)	–	**Codename Panzers: Phase 2** Echtzeit-Taktik	CDV Stormregion	2. Quartal 2005 -
37	(-)	NEU	**Star Wars: Republic Commando** Ego-Shooter	Activision Lucas Arts	1. März 2005 -
38	(49)	▲	**Silent Hunter 3** Simulation	Ubisoft Ubisoft	1. Quartal 2005 -
39	(47)	▲	**Earth 2160** Echtzeit-Strategie	Deep Silver Reality Pump Studios	1. Quartal 2005 Vorschau ab Seite 48
40	(48)	▲	**Ghost Recon 2** Taktik-Shooter	Ubisoft Red Storm	1. Quartal 2005 -
41	(43)	▲	**Stargate: SG-1** Action-Adventure	JoWooD Perception	4. Quartal 2005 -
42	(42)	–	**The Movies** Aufbau-Strategie	Activision Lionhead Studios	1. Quartal 2005 06/04
43	(40)	▼	**Starship Troopers** Ego-Shooter	Empire Interactive Stranglite	1. Quartal 2005 -
44	(39)	▼	**World Racing 2** Rennspiel	TDK Synetik	1. Quartal 2005 -
45	(-)	NEU	**StarCraft: Ghost** Taktik-Shooter	Noch nicht bekannt Blizzard	Noch nicht bekannt -
46	(-)	NEU	**Cossacks 2** Echtzeit-Strategie	CDV GSC Gameworld	1. Quartal 2005 -
47	(-)	NEU	**Painkiller: Battle Out of Hell** Ego-Shooter	Dreamcatcher People Can Fly	6. Dezember 2004
48	(46)	▼	**Runaway 2** Adventure	dtp Pendulo Studios	2. Quartal 2005 -
49	(-)	NEU	**Thief 4** Action-Adventure	Noch nicht bekannt Noch nicht bekannt	Noch nicht bekannt
50	(45)	▼	**Blitzkrieg 2** Echtzeit-Taktik	CDV Nival Interactive	2. Quartal 2005 -


ZOO TYCOON 2
Neuer Zoodirektor gesucht!
In Windeseile kannst du mit ZooTycoon 2 deinen eigenen, ultimativen Zoo entwerfen. Baue ein passendes Gehege, sorge für eine ausgewogene Ernährung der Tiere und halte die Besucher auf Trab. Die schönsten Momente in deinem Leben als Zoodirektor kannst du in ZooTycoon 2 in deinem Fotoalbum für die Nachwelt festhalten oder an Freunde verschicken. Zoos gibt es überall – deinen eigenen nur auf dem PC! zootycoon2.com
BLUE FANG GAMES
Microsoft game studios
©2004 Microsoft Corporation. Alle Rechte vorbehalten. Microsoft, das Microsoft Game Studios Logo, Zoo Tycoon und das Zoo Tycoon Logo sind entweder eingetragene Marken oder Marken der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern. Entwickelt von Blue Fang Games™ für Microsoft Corporation. Blue Fang Games und das Blue Fang Logo sind Marken von Blue Fang Games, LLC. DVD ©2004 National Geographic Television & Film. Alle Rechte vorbehalten. National Geographic Channel und Yellow Border sind eingetragene Marken der National Geographic Society. Totally Wild ist eine eingetragene Marke des National Geographic Channel. Alle Marken werden unter Erlaubnis verwendet. Die Namen und Logos der hier aufgeführten Firmen und Produkte können geschützte Marken ihrer jeweiligen Inhaber sein.

Jetzt abstimmen per SMS (siehe Seite 190) oder unter www.pcgames.de!

Lesercharts

Chartbreaker des Monats

Half-Life 2

Das dürfte wohl niemanden überraschen: Der geniale Ego-Shooter heimste nicht nur Traumwertungen ein, sondern gilt auch neben den Sims als erfolgreichstes PC-Spiel 2004 – und Steam ist daran sicher „mitschuldig", macht es doch Raubkopierern das Leben deutlich schwerer. Unseren Test lesen Sie in Ausgabe 12/04, Tipps und Feedback in diesem Heft.

Top 10 Deutschland

1. Half-Life 2
2. Die Sims 2
3. Need for Speed Underground 2
4. Die Siedler: Das Erbe der Könige
5. Sid Meier's Pirates!
6. FIFA Football 2005
7. Medal of Honor: Pacific Assault
8. Fußballmanager 2005
9. Rollercoaster Tycoon 3
10. Vampire: Bloodlines

Quelle:


Was spielt man in ...

1. World of Warcraft
2. Half-Life 2
3. Rollercoaster Tycoon 3
4. Die Sims 2
5. Die Sims Deluxe
6. Call of Duty
7. Zoo Tycoon 2
8. Die Sims 2 Special Edition
9. World of Warcraft Collector's Edition
10. The Incredibles: When Danger Calls



Die Lieblingsspiele der PC-Games-Leser (Einzelspieler)

Rang	(Vormonat)	Tendenz	Titel	Genre	Wertung PC Games	Test in Ausgabe
1	(-)	NEU	Half-Life 2	Ego-Shooter	96	12/04
2	(-)	NEU	Need for Speed: Underground 2	Rennspiel	89	12/04
3	(1)	▼	Doom 3	Ego-Shooter	90	10/04
4	(2)	▼	Far Cry (dt.)	Ego-Shooter	92	05/04
5	(6)	▲	Gothic 2 + Add-on	Rollenspiel	90	10/03
6	(5)	▼	GTA Vice City	Action-Adventure	91	07/03
7	(4)	▼	Die Sims 2	Aufbau-Strategie	90	10/04
8	(-)	NEU	Vampire 2: Bloodlines	Rollenspiel	88	02/05
9	(7)	▼	Rome: Total War	Runden-Strategie	84	11/04
10	(11)	▲	Age of Empires 2 + Add-on	Aufbau-Strategie	85	11/99
11	(3)	▼	Need for Speed: Underground	Rennspiel	86	01/04
12	(-)	NEU	Medal of Honor: Pacific Assault	Ego-Shooter	83	01/05
13	(19)	▲	Half-Life (dt.) + Add-ons	Ego-Shooter	91	12/98
14	(9)	▼	Fußballmanager 2005	Wirtschaftssimulation	90	11/04
15	(-)	NEU	Die Siedler: Das Erbe der Könige	Aufbau-Strategie	85	01/05
16	(14)	▼	Civilization 3	Runden-Strategie	85	04/02
17	(8)	▼	Dawn of War	Echtzeit-Strategie	85	11/04
18	(17)	▼	Baldur's Gate 2 + Add-ons	Rollenspiel	89	11/00
19	(10)	▼	Morrowind + Add-ons	Rollenspiel	91	07/02
20	(18)	▼	Gothic	Rollenspiel	85	03/02
21	(13)	▼	Anno 1503 + Add-on	Aufbau-Strategie	89	02/03
22	(12)	▼	Knights of the Old Republic	Rollenspiel	92	01/04
23	(24)	▲	Neverwinter Nights + Add-ons	Rollenspiel	84	08/02
24	(23)	▼	X 2: Die Bedrohung	Wirtschaftssimulation	82	03/04
25	(15)	▼	Max Payne 2	Action-Adventure	89	12/03

Dauerbrenner des Monats



Starcraft + Add-on | Kaum ein Spiel hält sich so hartnäckig in der Lesergunst wie Blizzards futuristisches Strategiespiel. Durch zahlreiche Optimierungen im Balancing gereift, ist **Starcraft** mitsamt Add-on **Brood War** ein unverzichtbarer Begleiter auf jeder LAN-Party.

Absteiger des Monats



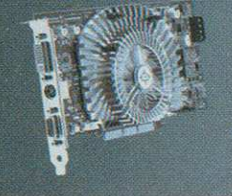
Dawn of War | Sturzflug im Warhammer 40K-Universum: Erst vor wenigen Ausgaben getestet, verliert das Echtzeit-Strategie-Spektakel bereits Plätze in den Lesercharts. Vor allem der zu kurz geratene Singleplayer-Modus hat PC-Games-Lesern den Spaß verdorben.

Die Lieblingsspiele der PC-Games-Leser (Mehrspieler)

Rang	(Vormonat)	Tendenz	Titel	Genre	Wertung PC Games	Test in Ausgabe
1	(1)	–	Counter-Strike 1.6	Multiplayer-Shooter	85	05/04
2	(2)	–	Doom 3	Ego-Shooter	90	10/04
3	(3)	–	Far Cry (dt.)	Ego-Shooter	92	05/04
4	(6)	▲	Warcraft 3 + Add-on	Echtzeit-Strategie	92	08/02
5	(7)	▲	Diablo 2 + Add-on	Action-Rollenspiel	86	08/00
6	(4)	▼	Call of Duty + Add-on	Ego-Shooter	86	12/03
7	(10)	▲	Counter-Strike: Source	Multiplayer-Shooter	90	12/04
8	(5)	▼	C&C Generäle + Add-on	Echtzeit-Strategie	85	10/03
9	(8)	▼	Battlefield 1942	Multiplayer-Shooter	83	11/02
10	(12)	▲	Sacred	Action-Rollenspiel	85	03/04
11	(14)	▲	FIFA 2005	Fußball-Simulation	84	11/04
12	(13)	▲	Unreal Tournament 2004 (dt.)	Multiplayer-Shooter	89	05/04
13	(11)	▼	Battlefield Vietnam	Multiplayer-Shooter	88	05/04
14	(9)	▼	Dawn of War	Echtzeit-Strategie	85	11/04
15	(16)	▲	Spellforce + Add-ons	Echtzeit-Strategie	90	01/04
16	(15)	▼	Star Wars: Battlefront	Multiplayer-Shooter	81	12/04
17	(17)	–	Medal of Honor: AA (dt.) + Add-on	Ego-Shooter	86	02/02
18	(-)	NEU	Pro Evolution Soccer 4	Fußball-Simulation	90	01/05
19	(18)	▼	DTM Race Driver 2	Rennspiel	90	06/03
20	(19)	▼	Codename: Panzers	Taktik-Spiel	93	07/04
21	(-)	NEU	Empire Earth	Echtzeit-Strategie	87	01/02
22	(20)	▼	Starcraft + Add-on	Echtzeit-Strategie	90	06/98
23	(21)	▼	Age of Mythology + Add-on	Echtzeit-Strategie	92	11/02
24	(23)	▼	FIFA 2004	Fußball-Simulation	89	12/03
25	(-)	NEU	Everquest 2	Online-Rollenspiel	83	02/05

ALTERNATE™

HARDWARE ▪ SOFTWARE ▪ ENTERTAINMENT





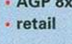
MAINBOARDS

GAINWARD AGP-Grafikkarte

PowerPack! Ultra/2400

„Golden Sample Goes Like Hell"

- **NVIDIA® GeForce 6800GT Chip**
- **256 MB GDDR3-RAM**
- **400+ MHz Chiptakt**
- **1,2 GHz Speichertakt**
- **2x VGA, 2x DVI & TV-Out**
- **AGP 8x**
- **retail**




549,- GAINWARD www.gainward.com

ASUS		Sockel / Chip	RAM	€
A7N8X-X	S, L	A / nForce2	D	66,-
A7N8X-E Deluxe	S, GL, F, sA	A / nForce2	D	94,-
K8N	S, L, sA	754 / nF3-250	D+	79,-
K8N-E Deluxe	S, GL, F, sA	754 / nF3-250	D+	109,-
P4P800 SE	S, GL, sA	478 / 865PE	D	99,-
P4C800-E Deluxe	S, GL, F, sA	478 / 875P	D+	174,-
P5GD2 Deluxe	S, GL, F, sA, R	775 / i915P	D2	174,-
P5AD2 Premium	S, GL, F, R	775 / i925X	D2	229,-

GIGABYTE		Sockel / Chip	RAM	€
7NF-RZ	S, L	A / nForce2	D	46,-
7N400 Pro2	S, GL, F, sA, R	A / nForce2	D	99,-
K8VT800	S, L, sA	754 / K8T800	D	74,-
K8NS Ultra-939	S, GL, F, sA	939 / nF3-Ultra	D	119,-
6VTXE-A	S	FC / Pro133T	S+	69,-
8IPE1000-G	S, GL	478 / 865PE	D	74,-
8IPE775-G	S, GL	775 / i865PE	D	79,-

MSI		Sockel / Chip	RAM	€
K7N2-Delta-LSR	S, L, sA	A / nForce2	D	59,-
K8T Neo-FIS2R	S, GL, F, sA	754 / K8T800	D	104,-
K8N Neo Platinum	S, GL, F, sA	754 / nF3-250	D	109,-
K8N Neo2-FIR	S, GL, F, sA	939 / K8T800P	D	109,-
K8N Neo2 Platinum	S, GL, F, sA	939 / nF3-Ultra	D	134,-
865PE Neo2-PFS	S, GL, F	478 / 865PE	D	79,-
915P Neo2 Platinum	S, GL, F, sA, R	775 / i915P	D2	139,-

VIA		Sockel / Chip	RAM	€
ML5000EA inkl. VIA Eden 533 MHz CPU	M-ITX, S, V, L	/ CLE266	D	119,-
PD10000 inkl. VIA C3 Nehemiah 1,0 GHz CPU	M-ITX, S, V, L	/ CLE266	D	169,-
MII12000 inkl. VIA C3 Nehemiah 1,2 GHz CPU	M-ITX, S, V, L, F	/ CLE266	D	209,-

Diverse		Sockel / Chip	RAM	€
ABIT NF7	S, L	A / nForce2	D	62,-
ABIT AV8 v1.5	S, GL, F, sA	939 / K8T800P	D	109,-
ASROCK K7VT4A+	S, L	A / KT400A	D	31,-
ASROCK K7S41GX	µATX, S, V, L	A / 741	D	36,-
ELITEGROUP KT600-A	S, L	A / KT600	D	41,-
ELITEGROUP 741GX-M	µATX, S, V, L	A / 741GX	D	41,-
EPOX EP-8RDA3+	S, L, F, sA	A / nForce2	D	89,-
EPOX EP-8KDA3+	S, GL, sA	754 / nF3-250	D	139,-

Verwendbare Speicherbausteine: S: SD-RAM / +: auch ECC / D: DDR-RAM / D2: DDR2-RAM / *: nur ECC Registered / R: RD-RAM / R32: 32 Bit RD-RAM // Ausstattungsmerkmale: D: Dual CPU / L: LAN / F: FireWire / S: Sound / GL: Gigabit LAN / WL: Wireless LAN / R: RAID / V: VGA / B: Bluetooth / sA: sATA-RAID

CPU

Tagespreise!

INTEL®

Celeron® (So478)		FSB	Cache	tray	boxed
2,40 GHz		400	128	74,-	77,-
2,60 GHz		400	128		89,-

Celeron® D (So478)	GHz	FSB	Cache	tray	boxed
325	2,53	533	256		84,-
330	2,66	533	256	77,-	89,-
335	2,80	533	256	94,-	109,-

Pentium® 4 (So478)		FSB	Cache	tray	boxed
2,8E GHz	Prescott	800	1.024	179,-	184,-
3,00 GHz	Northwood	800	512	184,-	199,-
3,0E GHz	Prescott	800	1.024	179,-	189,-
3,20 GHz	Northwood	800	512	224,-	244,-
3,2E GHz	Prescott	800	1.024	214,-	224,-

Pentium® 4 (So775)	GHz	FSB	Cache	tray	boxed
520	2,80	800	1.024		174,-
530	3,00	800	1.024		189,-
540	3,20	800	1.024		229,-
550	3,40	800	1.024		279,-
560	3,60	800	1.024		429,-
570	3,80	800	1.024		679,-

AMD

Sempron™ (SoA)		GHz	FSB	Cache	tray	PIB
2400+		1,66	333	256	54,-	64,-
2500+		1,75	333	256	66,-	76,-
2600+		1,83	333	256	74,-	84,-
2800+		2,00	333	256	94,-	109,-

Athlon™ XP (SoA)		GHz	FSB	Cache	tray	PIB
2200+	Thoroughbred	1,80	266	256	69,-	79,-
2600+	Barton	1,91	333	512		119,-
3000+	Barton	2,10	400	512	149,-	
3200+	Barton	2,20	400	512	199,-	219,-

Athlon™ 64 (So754)		GHz	HT	Cache	tray	PIB
2800+	Clawhammer	1,80	800	512	119,-	
3000+	Newcastle	2,00	800	512	139,-	154,-
3200+	Newcastle	2,20	800	512	184,-	199,-
3400+	Clawhammer	2,20	800	1.024	219,-	244,-

Athlon™ 64 (So939)		GHz	HT	Cache	tray	PIB
3000+	Winchester	1,80	1.000	512		164,-
3200+	Winchester	2,00	1.000	512		209,-
3500+	Newcastle	2,20	1.000	512		284,-
3800+	Newcastle	2,40	1.000	512		569,-

RAM

Tagespreise!

KINGSTON ValueRAM			Kit	Single
DDR	512 MB	400-333	83,-	78,-
DDR	1,0 GB	400-333	154,-	209,-
DDR2	512 MB	533-CL4	117,-	121,-
DDR2	1,0 GB	533-CL4	239,-	244,-

GEIL		Timing	Kit	Single
DDR	512 MB	400-CL2,5	84,-	84,-
DDR	512 MB	400-222	135,-	131,-
DDR2	512 MB	533-444	131,-	126,-
DDR2	1,0 GB	533-444	249,-	244,-

PQI Turbo		Timing	Kit	Single
DDR	512 MB	400-CL2-326	114,-	109,-
DDR	512 MB	400-CL2-225	134,-	129,-
DDR2	512 MB	667-444	170,-	164,-

BUFFALO		Timing	Kit	Single
DDR	512 MB	400-CL3	88,-	80,-
DDR	1,0 GB	400-CL3	154,-	194,-

A-DATA		Timing	Kit	Single
DDR	512 MB	400-CL2,5	81,-	79,-

A-DATA Vitesta		Timing	Kit	Single
DDR	512 MB	500-CL3	100,-	98,-
DDR	512 MB	566-CL3	109,-	107,-
DDR	512 MB	600-CL3	137,-	135,-

OCZ		Timing	Kit	Single
DDR	512 MB	400-CL2-336	117,-	112,-
DDR	512 MB	400-CL2-326	121,-	117,-
DDR2	512 MB	533-CL4-3312	187,-	173,-
DDR2	1,0 GB	533-CL4-3312	344,-	354,-

Single: Preis für ein Speichermodul.
Kit: Preis für zwei identische Speichermodule im Retail-Kit. Angegeben ist die Gesamtkapazität.

GRAFIKKARTEN

NVIDIA-Chipsatz

ASUS		MB / Chip	€
V9999/TD	AGP	128-DD / GF 6800	289,-
V9999GT/TD	AGP	128-DD / GF 6800	329,-
V9999GT/TD	AGP	256-D3 / GF 6800GT	419,-
V9999GE/TD	AGP	256-D3 / GF 6800	399,-
N6600GT/TD	AGP	128-D3 / GF 6600GT	229,-

AOPEN		MB / Chip	€
6600GT-DV	PCIe	128-D3 / GF 6600GT	199,-
FX5200-DV	AGP	128-DD / GF FX5200	52,-
FX5200 inkl. TV-Tuner	AGP	128-DD / GF FX5200	84,-

LEADTEK		MB / Chip	€
6600GT TDH	PCIe	128-D3 / GF 6600GT	199,-
A6600GT TDH	AGP	128-D3 / GF 6600GT	249,-
A400LE TDH	AGP	128-DD / GF 6800LE	239,-
A400 TDH	AGP	256-DD / GF 6800	299,-

MSI		MB / Chip	€
NX6200-TD	PCIe	128-DD / GF 6200	99,-
NX6600-TD	PCIe	256-DD / GF 6600	159,-
NX6800-TD	AGP	128-DD / GF 6800	299,-

SPARKLE		MB / Chip	€
SP7300M4	AGP	64-DD / GF4 MX440-8X	34,-
SP-AG43GDH	AGP	128-DD / GF 6600GT	239,-
SP-AG40DT	AGP	128-DD / GF 6800	309,-

GIGABYTE		MB / Chip	€
NX66T128D	PCIe	128-D3 / GF 6600GT	189,-
N68128DH	AGP	128-DD / GF 6800	299,-
N68T256DH	AGP	256-D3 / GF 6800GT	399,-

ATI-Chipsatz

ASUS		MB / Chip	€
EAX600XT/TD	PCIe	128-DD / Rad X600XT	159,-
EAX800XT/2TD	PCIe	256-D3 / Rad. X800XT	559,-
A9200SE/T	AGP	64-DD / Rad. 9200SE	44,-
A9550GE/TD	AGP	128-DD / Rad. 9550	74,-
A9600XT/TD	AGP	128-DD / Rad. 9600XT	149,-
AX800Pro/TVD	AGP	256-D3 / Rad. X800 Pro	469,-

CLUB3D		MB / Chip	€
7000	AGP	32-DD / Rad. 7000	29,-
9550SE	AGP	128-DD / Rad. 9550SE	64,-
9600XT	AGP	128-DD / Rad. 9600XT	149,-
X800 Pro	AGP	256-D3 / Rad. X800 Pro	469,-
9250	PCI	128-DD / Rad. 9250	62,-

MSI		MB / Chip	€
X700 Pro-TD	PCIe	256-D3 / Rad. X700 Pro	249,-
RX9550SE-TD	AGP	128-DD / Rad. 9550SE	57,-
RX9600XT-TD	AGP	128-DD / Rad. 9600XT	144,-
RX9800 Pro-TD	AGP	128-DD / Rad. 9800 Pro	209,-
RX800SE-TD	AGP	256-D3 / Rad. X800SE	349,-

SAPPHIRE		MB / Chip	€
X700 Pro	PCIe	128-D3 / Rad. X700 Pro	189,-
9600 Pro	AGP	256-DD / Rad. 9600 Pro	114,-
9800	AGP	128-DD / Rad. 9800	149,-
9800 Pro	AGP	128-DD / Rad. 9800 Pro	219,-
X800XT Platinum	AGP	256-D3 / Rad. X800XT	649,-

GIGABYTE		MB / Chip	€
RX80T256V	PCIe	256-D3 / Rad. X800XT	499,-
R80P256D	AGP	256-D3 / Rad. X800 Pro	439,-

FESTPLATTEN

IDE

WD		GB	ms / Cache / UPM	€
WD800JB	U-100	80	9 / 8.192 / 7.200	59,-
WD1200JB	U-100	120	9 / 8.192 / 7.200	79,-
WD1600JB	U-100	160	9 / 8.192 / 7.200	84,-
WD2000JB	U-100	200	9 / 8.192 / 7.200	109,-

MAXTOR		GB	ms / Cache / UPM	€
6E040L0	U-133	40	10 / 2.048 / 7.200	44,-
6Y080P0	U-133	80	9 / 8.192 / 7.200	59,-
6Y120P0	U-133	120	9 / 8.192 / 7.200	74,-
6Y160P0	U-133	160	9 / 8.192 / 7.200	79,-
5A300J0	U-133	300	10 / 2.048 / 5.400	199,-

SAMSUNG		GB	ms / Cache / UPM	€
SV0802N	U-133	80	9 / 2.048 / 5.400	59,-
SP1203N	U-133	120	9 / 2.048 / 7.200	76,-
SP1614N	U-133	160	9 / 8.192 / 7.200	84,-

HITACHI		GB	ms / Cache / UPM	€
HDS728080	U-133	80	9 / 2.048 / 7.200	54,-
HDS722512	U-100	120	8 / 8.192 / 7.200	77,-
HDS722516	U-100	160	8 / 8.192 / 7.200	84,-
HDS724040	U-100	400	8 / 8.192 / 7.200	339,-

S-ATA

MAXTOR	GB	ms / Cache / UPM	€
6Y080M0	80	9 / 8.192 / 7.200	60,-
6Y160M0	160	9 / 8.192 / 7.200	86,-
7Y250M0	250	9 / 8.192 / 7.200	149,-
6B300S0	300	9 / 16.384 / 7.200	199,-

WD	GB	ms / Cache / UPM	€
WD360GD	36	5 / 8.192 / 10.000	99,-
WD740GD	74	5 / 8.192 / 10.000	164,-
WD1600JD	160	9 / 8.192 / 7.200	92,-
WD2000JD	200	9 / 8.192 / 7.200	114,-
WD2500JD	250	9 / 8.192 / 7.200	164,-

HITACHI	GB	ms / Cache / UPM	€
HDS722580	80	9 / 8.192 / 7.200	59,-
HDS722516	160	9 / 8.192 / 7.200	89,-
HDS722525	250	9 / 8.192 / 7.200	149,-
HDS724040	400	8 / 8.192 / 7.200	349,-

SAMSUNG	GB	ms / Cache / UPM	€
SP0812C	80	9 / 8.192 / 7.200	64,-
SP1213C	120	9 / 8.192 / 7.200	80,-
SP1614C	160	9 / 8.192 / 7.200	89,-

DVD-LAUFWERKE

DVD-ROM		bulk	Kit/ret.
AOPEN DVD-1648AAP		24,-	
LG GDR-8163B		23,-	28,-
LITEON SOHD-167T		24,-	26,-
PHILIPS PCDV5016G		23,-	
PLEXTOR PX-116A		32,-	34,-
TOSHIBA SD-M1912		23,-	

DVD±RW ATAPI	DVD±R / DL	bulk	Kit/ret.
AOPEN DUW1608A	16x / 2,4x		74,-
ASUS DRW-1604P	16x / 4,0x		89,-
BENQ DW-1520	16x / 2,4x	76,-	82,-
LG GSA-4163B	16x / 4,0x	89,-	99,-
NEC ND-3500A	16x / 4,0x	74,-	89,-
PHILIPS DVDRW1640	16x / 2,4x	74,-	99,-
PIONEER DVR-108	16x / 4,0x	87,-	
PLEXTOR PX-716A	16x / 4,0x	124,-	134,-
SAMSUNG TS-H552B	16x / 2,4x		72,-
SONY DRU-710A	16x / 2,4x	77,-	94,-
TOSHIBA SD-R5372B	16x / 5,0x	74,-	

DVD±RW USB 2.0	DVD±R / DL	bulk	Kit/ret.
LG GSA5160	16x / 2,4x		199,-
PHILIPS ED16DVDRK	16x / 2,4x		129,-
PLEXTOR PX716UF +FW	16x / 4,0x		289,-
TEAC DVW516GA-PUK	16x / 2,4x		149,-

DVD±RW ATAPI Brenner

LG GSA-4163B

- **Schreibgeschwindigkeit: 16x DVD+R, 16x DVD-R, 8x DVD+RW, 6x DVD-RW, 4x DVD+R Double Layer, 40x CD-R, 24x CD-RW, 5x DVD-RAM**
- **Lesegeschwindigkeit: 16x DVD, 40x CD**
- **bulk**



89,-





Lieferung On-Demand

Wählen Sie zwischen verschiedenen Versandarten und Anbietern. Die Versandkosten richten sich dabei nach der entsprechenden Versandart und dem Gewicht der Ware.



Bezahlung & Co.

Bezahlen Sie Ihre Online-Einkäufe wahlweise mit Ihrer Kreditkarte, per Nachnahme oder Vorkasse, oder ganz bequem in Raten mit unserer individuellen Online-Finanzierung.



Bücher@ALTERNATE

Bestseller bestellen & Versandkosten sparen: ab sofort finden Sie bei uns die neusten und aktuellsten Bestseller aus den Bereichen Belletristik und Sachbuch.



PC-Builder

Stellen Sie sich Ihren Traum-PC online zusammen: Wählen Sie aus allen Produkten Ihre Wunschkomponenten und konfigurieren Sie ein PC-System nach Ihren Bedürfnissen.







WWW.ALTERNATE.DE

24 h Bestellhotline: 01805-905040*

* € 0,12 / Minute

KOMMUNIKATION

Modems

AVM	Art	Typ	€
FRITZ!Card v2.1	ISDN	PCI	64,-
FRITZ!Card v2.1	ISDN	USB	69,-
FRITZ!Card PCMCIA	ISDN	PCMCIA	174,-
FRITZ!Card DSL v2.0	DSL	PCI	74,-
FRITZ!Card DSL USB v2.0	DSL	USB	89,-
FRITZ!Box SL WLAN	DSL	WLAN	124,-

DEVOLO	Art	Typ	€
MicroLink 56K	analog	PCI	27,-
MicroLink 56K Fun	analog	USB	44,-
MicroLink ADSL Fun LAN	DSL	RJ-45	64,-

Diverse	Art	Typ	€
56K Voice Modem	analog	PCI	14,-
128K ISDN Adapter	ISDN	USB	39,-

Router

Diverse	Mbit/s	Art	€
DEVOLO ML ADSL Modem/Router	10/100	DSL	139,-
D-LINK DI-604	10/100	DSL	34,-
D-LINK DI-304	10/100	DSL	139,-
NETGEAR RP614	10/100	DSL	39,-
NETGEAR FR114	10/100	DSL	79,-

Wireless LAN

NETGEAR	Mbit/s	Typ	€
WG311	54	PCI	49,-
WG511	54	PCMCIA	34,-
WG111	54	USB	54,-
WG602	54	Access Point	79,-
DG834GB	54	Modem/Router	89,-
WG311T	108	PCI	59,-

Wireless DSL Modem/Router

D-LINK DSL-G664T

- 54 Mbit/s Wireless LAN (IEEE 802.11g)
- 4x RJ-45 10/100 MBit/s
- integriertes DSL-Modem (RJ-11)
- Hardware-Firewall
- einfache Installation



D-Link®

89,-

D-LINK	Mbit/s	Typ	€
DWL-G520+	54	PCI	44,-
DWL-G650+	54	PCMCIA	38,-
DWL-G122	54	USB	49,-
DSL-G664T	54	Modem/Router	89,-
DWL-G520	108	PCI	59,-
DWL-2100AP	108	Access Point	104,-

ASUS	Mbit/s	Typ	€
WL-138g	54	PCI	29,-
WL-107g	54	Cardbus	29,-
WL-500g	54	Access Point	84,-

PC-GEHÄUSE

LIAN LI	Farbe	Typ	Netzteil	€
PC-3077B	schwarz	Midi	--	129,-
PC-6070B	schwarz	Midi	--	189,-
PC-60	silber	Midi	--	119,-
PC-V1000	silber	Midi	--	219,-
PC-V2000	silber	Midi	--	279,-
PC-70	silber	Big	--	199,-
PC-7077	silber	Big	--	259,-

alle LIAN LI Gehäuse sind aus Aluminium

THERMALROCK	Farbe	Typ	Netzteil	€
Dragon	schwarz	Midi	--	119,-
Dragon	silber	Midi	--	139,-
Ocean	schwarz	Midi	--	129,-
Ocean	silber	Midi	--	159,-

AOPEN	Farbe	Typ	Netzteil	€
QF50C	silber/blau	Midi	300 W	52,-
H500B	silber	Midi	300 W	74,-
H600A	silber/schwarz	Midi	350 W	89,-

Diverse	Farbe	Typ	Netzteil	€
A-330	grau	Midi	300 W	39,-
CS-606	blau	Midi	--	59,-
ARCTIC Silentium T2	schwarz	Midi	350 W	84,-
AVANCE B031	grau	Midi	300 W	64,-
CASETEK C-1018	schwarz	Midi		59,-
COOLERMASTER CM Stacker		Midi		149,-
ENERMAX CS-335TA	schwarz	Midi		69,-
SHARKOON Acrylic-Showcase Kit				99,-
THERMALTAKE Tsunami	si/bl	Midi		114,-

Netzteile	Leistung		€
ENHANCE Invasion schwarz	460 W	ATX	89,-
ENHANCE Ultra Quiet BF	350 W	ATX	64,-
TAGAN TG380-U01	380 W	ATX	59,-
TAGAN TG480-U01	480 W	EPS	84,-
THERMALTAKE Butterfly	480 W	ATX	79,-
SHARKOON SHA300-8P	300 W	ATX	29,-

BAREBONES

SHUTTLE	Sockel	Chip	€
XPC SK41G	A	KM266	169,-
XPC SN45GV3	A	nForce2	229,-
XPC SN85G4V2 schwarz	754	nForce3	319,-
XPC SN95G5	939	nF3-Ultra	329,-
XPC SB61G2V3	478	i865G	249,-
XPC SB75G2VP schwarz	478	i875P	329,-
XPC SB81P	775	i915G	399,-
XPC ST61G4VP	478	ATI 9100 IGP	329,-

MSI	Sockel	Chip	€
Hetis 865GV-E Lite	A	i865GV	169,-
Hetis 865GV-E Giga	A	i865GV	179,-
MEGA 180 Deluxe	A	nForce2	299,-

AOPEN	Sockel	Chip	€
XC Cube EZ18	A	nForce2	159,-
XC Cube EX65 V2	478	i865G	229,-
XC Cube EZ65 V2	478	i865G	239,-
XC Cube EY855	479	i855G	389,-

ASUS	Sockel	Chip	€
Pundit ID2 silber	478	ATI 9100 IGP	149,-
Pundit ID3 schwarz	478	i865G	149,-
S-Presso IDC	478	i865G	219,-

ECS ELITEGROUP	Sockel	Chip	€
EZ-Buddie D21I4-3	478	i865G	199,-
EZ-Buddie D21I4-3 Set	478	i865G	244,-

PC-SYSTEME & NOTEBOOKS

PC-Systeme	€
ALTERNATE PC System Sempron 2200+, 128 MB, 40 GB, CD-ROM, Grafik onboard	279,-
ALTERNATE PC System Sempron 3100+, 256 MB, 80 GB, DVD-ROM, Grafik onboard	419,-
ALTERNATE PC Office Celeron 2,4 GHz, 256 MB, 80 GB, DVD-ROM, 64 MB GF4 MX440	379,-
ALTERNATE PC Premium Rev 2.0 Pentium 4 520, 512 MB, 80 GB, DVD±RW, 128 MB GF FX5200	619,-
SHUTTLE XPC G4 8500G Athlon 64 3200+, 1.024 MB, 160 GB, DVD±RW/DL, 128 MB GF FX5900XT, XP Pro	1.349,-

Notebooks	€
ASUS A4760GLH Pentium 4-M 538, 15,4", 512 MB, 60 GB, DVD±RW/DL, XP Home	1.399,-
JVC MP-XV941DE Pentium-M 1,0 GHz, 8,9", 256 MB, 40 GB, DVD-RW, XP Pro	1.989,-
MAXDATA Pro 6100X Pentium-M 725, 15,0", 512 MB, 60 GB, DVD±RW, XP Pro	1.369,-
MSI M510A Pentium-M 725, 15,0", 256 MB, 40 GB, Combo, XP Home	1.169,-
SAMSUNG P28 XTM 1500c Celeron-M 340, 15,0", 512 MB, 40 GB, DVD±RW, XP Pro	999,-

GAMES

Action	€
Asterix und Obelix XXL	28,-
Battlefield 1942	44,-
Battlefield Vietnam	48,-
Battlefield 1942 The Road to Rome (Add on)	16,-
Battlefield 1942 Secret Weapons of World War II (Add on)	29,-
Battlefield 1942 World War 2 Anthology	49,-
Catwoman	49,-
Conflict Vietnam	43,-
Dead Manis Hand	28,-
Delta Force Black Hawk Down Team Sabre (Add on)	24,-
Half Life	12,-
Half Life Generation V3	27,-
Joint Operation	44,-
Knight of the Temple Infernal Crusade	49,-
Prince of Persia 2	48,-
Raven Shield Gold Edition	32,-
Shrek 2	37,-
Spiderman The Movie 2	42,-
Unreal Tournament 2004	47,-
Vietcong Purple Haza	35,-

Rollenspiele & Adventures	€
Diablo II Gold	19,-
Final Fantasy XI Online	47,-
Myst 4	47,-
Sacred	47,-

Strategie	€
Age of Mythology Titans (Add on)	27,-
Anno 1503	29,-
Anno 1503 Schätze, Monster und Piraten (Add on)	19,-
C&C Generäle	39,-
C&C Generäle Die Stunde Null (Add on)	19,-
Codename Panzers	49,-
Die Siedler Das Erbe des Königs	47,-
Ground Control 2	45,-
Herr der Ringe Die Schlacht um Mittelerde	52,-
Korea Forgotten Conflict	39,-
Port Royale 2	44,-
Soldiers Heroes of World War II	44,-
Spellforce The Order of Dawn	43,-
Warcraft 3 Reign of Chaos	18,-
Warcraft 3 Frozen Throne (Add on)	25,-
Warcraft 3 Battlechest	36,-

Sport & Simulation	€
Die Sims Hokus Pokus	29,-
Die Sims Super Deluxe	49,-
Die Sims Super Deluxe XL	49,-
Die Sims 2	47,-
DTM Race Driver 2	45,-
Flight Simulator 2004	64,-
Need for Speed Underground	49,-
Richard Burns Rally	42,-

EINGABE & GAMING

Tastaturen	Anschluss	€
CHERRY G83-6105 Business	PS/2	15,-
CHERRY G81-3000	PS/2	27,-
LOGITECH Media Keyboard	PS/2	21,-
LOGITECH Cordless Desktop MX BT	PS/2, USB	129,-
MS Digital Media Pro	PS/2, USB	28,-
SHARKOON Luminous Keyboard I	PS/2	24,-
SHARKOON Luminous Keyboard III	PS/2	39,-

Gamepads	Anschluss	€
LOGITECH Dual Action GamePad	USB	22,-
THRUSTMASTER FS Dual Analog 3	USB	14,-

Joysticks	Anschluss	€
LOGITECH Freedom 2.4 Cordless	USB	52,-
SAITEK Cyborg EVO	USB	34,-
THRUSTMASTER Afterburner II	USB	54,-

Mäuse	Anschluss	€
LOGITECH MX310 Optical Mouse	PS/2, USB	31,-
LOGITECH MX510 Optical Mouse	PS/2, USB	34,-
LOGITECH MX1000 Cordless Optical	PS/2, USB	69,-
MS Wheel Mouse 1.1 Black	PS/2, USB	21,-
MS IntelliMouse Explorer Platinum	USB	35,-
RAZER DiamondBlack 1600c Optical	USB	54,-

Mauspads & Zubehör		€
Mousebungee V2	verschiedene Farben	17,-
COMPAD SpeedPad	verschiedene Farben	ab 18,-
EVERGLIDE Ricochet	verschiedene Farben	22,-
RADPADZ Ratpad GS		20,-
SHARKOON Luminous Mouse Pad		19,-

Gamertaschen			€
NATPAQ T-Paq 2.0 LAN Bag	silber	für Midi/Big	84,-
SHARKOON Gamer Bag	blau o. rot	für Midi/Big	24,-

SOUND

Soundkarten	Typ	€
CREATIVE SB Audigy 2 ZS	PCI	84,-
CREATIVE SB Audigy 2 ZS Platinum	PCI	169,-
CREATIVE SB Audigy 4 Pro	PCI	259,-
HERCULES GS Muse 5.1 +Headset	PCI	25,-
HERCULES Fortissimo IV	PCI	72,-
HERCULES 16/12 FireWire extern	PCI	629,-
TERRATEC Aureon 5.1	PCI	18,-
TERRATEC Aureon 7.1 Universe	PCI	144,-

Kopfhörer & Headsets		Typ	€
PLANTRONICS CameCom 1		Headset	39,-
PLANTRONICS CameCom Pro 1	USB	Headset	89,-
SENNHEISER PC 150		Headset	69,-
SENNHEISER PC 155	USB	Headset	119,-
SHARKOON Gaming GHS1		Headset	24,-
SPEEDLINK Medusa 5.1		Headset	79,-
TEAC PM-HP-10		Headset	54,-
ZALMAN ZM-RS6F 5.1		Kopfhörer	39,-

MONITORE

TFT	Farbe	Zoll		€
BELINEA 101555	gr	15,0	Sound	219,-
BELINEA 101710	gr	17,0	Sound	269,-
BENQ FP71E+	si	17,0	DVI-D/Sound	429,-
BENQ FP231W	si	23,0	DVI-D	1.599,-
CTX S701BA	bl	17,0	Sound	299,-
EIZO L568	gr	17,0	DVI-D/Sound	499,-
EIZO L768	gr	19,0	DVI-D/Sound	729,-
IIYAMA PL E431	si	17,0	DVI-D/Sound	329,-
IIYAMA PL E481S	si	19,0	DVI-D/Sound	519,-
LG L1716S	si	17,0		289,-
SAMSUNG 710N	si	17,0		339,-
SAMSUNG 193P	si	19,0	DVI-D	689,-
SAMSUNG 213T	si	21,3	DVI-D	929,-
VIEWSONIC VP201	si bl	20,1	DVI-D	869,-

CRT	kHz	Zoll		€
BELINEA 108035	125	21,0	Flat	419,-
PHILIPS 109B60	97	19,0	Flat	219,-
SAMSUNG 795DF	85	17,0	Flat	139,-
SAMSUNG 997DF	96	19,0	Flat	224,-
SAMTRON 78E	70	17,0		109,-

Farbabkürzungen: gr = grau / si = silber / bl = schwarz

CREATIVE Soundkarte

SB Audigy 4 Pro

- PCI-Soundkarte & externe I/O Box
- Audigy 4 Soundchip
- 96 kHz Samplingrate
- FireWire
- inkl. Fernbedienung, Kabel & Sofware-Paket



259,-

CREATIVE
www.europe.creative.com









Wie bereits 2003 wurde ALTERNATE auch 2004 von den Lesern der PC Praxis zum „Shop des Jahres" gewählt. Als amtierender „Hardwareversender des Jahres" (PC Games Hardware) und „Anbieter des Jahres" (PC Direkt) bedanken wir uns für diese Anerkennung!

ALTERNATE Philipp-Reis-Straße 9 35440 Linden

Fon: 01805-905040*
Fax: 01805-905020*
Mail: mail@alternate.de

IT STORE
Mo - Fr: 9:00-20:00 Uhr
Sa: 9:00-16:00 Uhr

Das Spielejahr 2004

2004 war ein Spitzenjahrgang für Shooter-Fans. Mit Half-Life 2, Doom 3 oder Far Cry (dt.) knackten gleich drei Genrevertreter die magische 90er-Marke.

Ein Ruck ging durch die deutsche Entwicklerszene: **Far Cry (dt.)**, **Sacred**, **X2: Die Bedrohung**, **The Fall**, **Singles: Flirt Up Your Life** und **Die Siedler: Das Erbe der Könige** ernteten viel Lob für technische Innovationen und durchdachte Spielkonzepte. Lange ist es her, dass in einem Jahr so viele hochklassige Spiele aus hiesiger Produktion erschienen wie im vergangenen. Doch 2004 war auch das Jahr der großen Ego-Shooter: Nach vier beziehungsweise sechs Jahren Entwicklungszeit erschienen in der zweiten Jahreshälfte endlich **Doom 3** und **Half-Life 2**, die mit großem Abstand die Liste der am sehnlichsten erwarteten Spiele der PC-Games-Leser anführten.

Der größte Aufreger

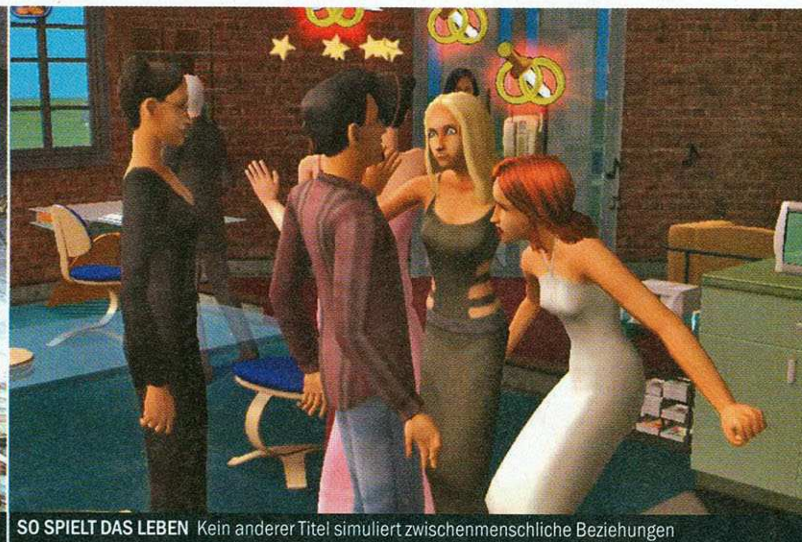
Ende Oktober ließ Valve die Bombe platzen: Um **Half-Life 2** spielen zu können, ist eine einmalige Aktivierung des Spiels über die Online-Plattform Steam vonnöten. Ohne Internetzugang müssen Sie auf Gordon Freemans Comeback verzichten. Damit ist **Half-Life 2** das erste Offline-Computerspiel mit einem Online-Kopierschutz. Zwar beklagten viele Käufer technische Probleme bei der Aktivierung oder beim nachfolgenden Spielen mit gekappter Internetverbindung. Dennoch dürfte das „Steam-Experiment" sich für Valve wirtschaftlich gelohnt haben: Der Shooter-Meilenstein tauchte nicht schon lange vor der Veröffentlichung illegal im Netz auf – eine echte Ausnahme für ein derart heiß begehrtes Spiel.

Die peinlichsten Sprecher

„Angie klingt wie eine gelangweilte Mitarbeiterin einer Sex-Hotline", urteilt PC-Games-Redakteur Benjamin Bezold im Test von **Psychotoxic** über die deutsche Vertonung der Protagonistin. Die enttäuschend einfältige künstliche Intelligenz und die allenfalls durchschnittliche Grafik verdammen den in Deutschland entwickelten Shoo-



KINOREIF Die Schlacht um Mittelerde wartet mit einer guten und einer bösen Kampagne auf. Hier kämpfen wir uns mit Gandalf, Frodo und Legolas durch die Minen von Moria.



SO SPIELT DAS LEBEN Kein anderer Titel simuliert zwischenmenschliche Beziehungen augenzwinkernder als Die Sims 2. Im März folgt das erste Add-on Wilde Campusjahre.

ÜBERFLIEGER Mit Half-Life 2 hat Valve den besten Ego-Shooter aller Zeiten geschaffen. Bei diesem Spiel stimmt einfach alles.

ter endgültig zur Bedeutungslosigkeit – da helfen auch viele verrückte Ideen wie ein komplett in Cartoon-Optik gestalteter Level oder Kühe, die aus ihrem Euter schießen, nicht.

Der beste Pausenfüller

Das war ja ein kurzer Knastaufenthalt: Gerade mal zehn Stunden ballert und schleicht sich Titelheld Richard B. Riddick in **Chronicles of Riddick** durch das Hightech-Gefängnis Bucher Bay. Dennoch ist dem eigentlich auf Action-Adventures spezialisierten Studio Starbreeze (**Enclave**, **Knights of the Temple**) ein großer Shooter-Wurf gelungen: Was Technik und Atmosphäre betrifft, kann **Chronicles of Riddick** sogar mit einem Schwergewicht wie **Doom 3** mithalten.

Der schnellste Wühltischbesucher

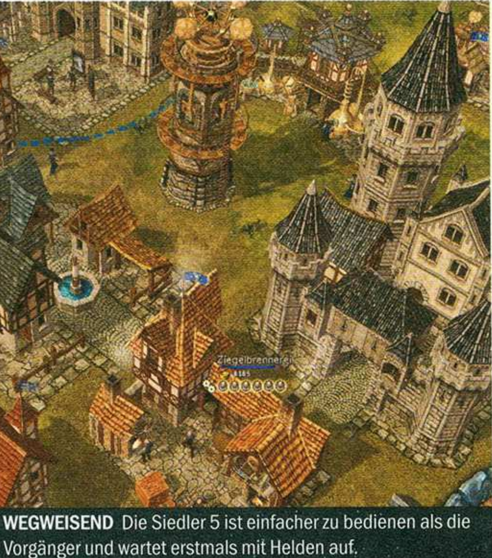
Nicht einmal zwei Monate nach der Veröffentlichung am 21. September rutschte THQs innovatives Taktik-Spiel **Full Spectrum Warrior** aus der Riege der Vollpreistitel. Seit dem 12. November ist die PC-Version für nur noch 20 Euro zu haben. Möglicher Grund: die in 2004 außergewöhnlich hohe Dichte an Spitzenspielen in der zweiten Jahreshälfte.

Das verworrenste Interface

Die Benutzeroberfläche von **Knights of Honor** kompliziert zu nennen, wäre noch untertrieben. Unzählige Optionen, schlecht gegliederte Unterme-



MASSENSCHLACHTEN Sensationell: Bis zu 150 Spieler tummeln sich bei Joint Operations auf einem einzigen Server.



WEGWEISEND Die Siedler 5 ist einfacher zu bedienen als die Vorgänger und wartet erstmals mit Helden auf.

Tops & Flops der Redaktion

Petra Fröhlich



1. Half-Life 2
2. Schlacht um Mittelerde
3. Codename: Panzers

Enttäuschung des Jahres: Zoo Tycoon 2

Christian Sauerteig



1. Pro Evolution Soccer 4
2. NfS: Underground 2
3. Die Sims 2

Enttäuschung des Jahres: Leisure Suit Larry 8

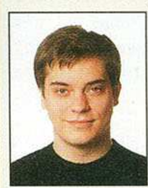
Dirk Gooding



1. Half-Life 2
2. Rome: Total War
3. World of Warcraft

Enttäuschung des Jahres: Söldner: Secret Wars

Thomas Weiß



1. Half-Life 2
2. Prince of Persia 4
3. Pro Evolution Soccer 4

Enttäuschung des Jahres: Star Wars Battlefront

Benjamin Bezold



1. Battlefield Vietnam
2. Far Cry (dt.)
3. Schlacht um Mittelerde

Enttäuschung des Jahres: Söldner: Secret Wars

Christoph Holowaty



1. Half-Life 2
2. The Fall
3. Codename: Panzers

Enttäuschung des Jahres: Eishockey Manager 2005

Justin Stolzenberg



1. Pro Evolution Soccer 4
2. Vampire: Bloodlines
3. Die Sims 2

Enttäuschung des Jahres: Doom 3 Multiplayer

Heinrich Lehnhardt



1. World of Warcraft
2. Half-Life 2
3. FIFA 2005

Enttäuschung des Jahres: Spider-Man 2

Die Trends des Jahres 2004

Strategie
Spellforce hat's vorgemacht, 2004 zog die Konkurrenz nach: Selbst der fünfte Teil der **Siedler**-Reihe wartete erstmals mit Helden und Rollenspiel-Elementen auf. Am besten ist der Genremix der Filmumsetzung **Schlacht um Mittelerde** geglückt.

Action
In kaum einem Jahrgang haben dermaßen viele gute Ego-Shooter Premiere gefeiert wie 2004. Besonders auffällig: Die Physik-Engine wurde immer mehr Bestandteil des Gameplays. Dafür blieben Action-Adventures vom Format eines **GTA Vice City** dieses Jahr aus.

Abenteuer
Wer auf knifflige Rätselkost steht, hatte 2004 keinen Grund für Klagen. Unter anderem erschienen mit **Black Mirror**, **The Westerner** oder **The Moment of Silence** mehrere ausgezeichnete Adventures. Außerdem feierten **Myst**-Fans den vierten Teil der Serie.

Rollenspiel
Anstelle des Mittelalters setzten die Entwickler 2004 vermehrt auf gespenstische Endzeitszenarien. Typische Beispiele: **The Fall** und **Restricted Area**. Beide bieten eine sehr große Handlungsfreiheit und komplexe Kämpfe in der Party.

Sport
Kaum ein guter Sporttitel kam 2004 ohne einen umfangreichen Karriere-Modus aus. Neben **NfS Underground 2** boten auch **Tiger Woods 2005**, **Top Spin** und **PES 4** spannende Einzelspielerkampagnen. In Sachen Realismus setzte **GTR** neue Maßstäbe im Genre.

Die Geheimtipps des Jahres 2004

Half-Life 2, Doom 3, oder Die Sims 2 dominierten die Charts 2004. Tatsächlich erschienen im vergangenen Jahr aber weitaus mehr ausgezeichnete Spiele. Doch viele versauerten – völlig zu Unrecht – beim Händler und sind mittlerweile größtenteils zu Spottpreisen zu haben. Wir verraten Ihnen, welche zehn Titel noch immer ihr Geld wert sind und in keiner Spielesammlung fehlen sollten.



ACTION-ADVENTURE
Armed & Dangerous
(NBG/ca. € 20,-)
Test in PC Games: 03/2004
Spielspaß: 77




ACTION-ADVENTURE
Beyond Good & Evil
(Ubisoft/ca. € 15,-)
Test in PC Games: 02/2004
Spielspaß: 87



ACTION-ADVENTURE
Deus Ex: Invisible War
(Eidos/ca. € 30,-)
Test in PC Games: 04/2004
Spielspaß: 85



ECHTZEIT-TAKTIK
Full Spectrum Warrior
(THQ/ca. € 20,-)
Test in PC Games: 11/2004
Spielspaß: 85

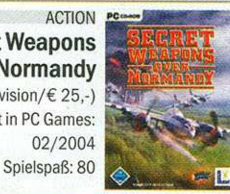


ECHTZEIT-TAKTIK
Ground Control 2: Operation Exodus
(Vivendi/ca. € 25,-)
Test in PC Games: 07/2004
Spielspaß: 84

ACTION-ADVENTURE
Knights of the Temple
(Ubisoft/€ 20,-)
Test in PC Games: 05/2004
Spielspaß: 78



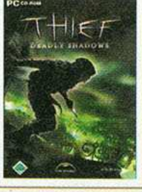
EGO-SHOOTER
Men of Valor
(Vivendi/€ 45,-)
Test in PC Games: 12/2004
Spielspaß: 85

ACTION
Secret Weapons over Normandy
(Activision/€ 25,-)
Test in PC Games: 02/2004
Spielspaß: 80



ADVENTURE
The Westerner
(dtp/ca. € 35,-)
Test in PC Games: 04/2004
Spielspaß: 83



ACTION-ADVENTURE
Thief: Deadly Shadows
(Eidos/ca. € 45,-)
Test in PC Games: 07/2004
Spielspaß: 88



URLAUBSSTIMMUNG Riesige Außenareale laden in Far Cry (dt.) zum Träumen ein. Wären da nur nicht die cleveren Computergegner, die Ihnen einiges abverlangen.

nüs und fehlende Sicherheitsabfragen machen die Diplomatie, Navigation und Aufbau im Ritter-Strategical besonders für Einsteiger zu einer verwirrenden Geduldsprobe. Löscht man beispielsweise ein Stadtgebäude, um am selben Platz ein anderes Bauwerk zu errichten, werden alle davon abhängigen Einrichtungen ebenfalls dem Erdboden gleichgemacht – eine Warnung gibt es nicht.

Die lustigsten Bugs
Alle Panzer fliegen hoch! Fehler in der Physik-Engine der ersten Version von **Söldner: Secret Wars** sorgten für befremdliche Szenen, in denen zum Beispiel Panzer von einem Transporthelikopter abgesetzt wurden und wie ein Flummi durch den Level hopsten. Leider waren nicht alle Bugs in **Söldner** zum Lachen. Viele Abstürze, Logikfehler und weitere Schwächen in der Physik erstickten den Spielspaß oft im Keim. Inzwischen ist die generalüberholte Neuauflage **Söldner Reloaded** erhältlich, in der Entwickler Wings Simulations nicht nur nahezu alle Fehler der Erstversion entfernt, sondern auch eine Reihe neuer Features, Fahrzeuge und Waffen hinzugefügt hat.

Die schärfste Kuppelshow
Noch vor der Veröffentlichung von **Die Sims 2** brachte das Berliner Entwicklerstudio Rotobee einen sexy **Sims**-Klon mit hübscher 3D-Grafik, allerdings deutlich abgespecktem Spielprinzip auf den Markt. Das einzige Spielziel in **Singles: Flirt Up Your Life** besteht darin, zwei junge Turteltauben zu verkuppeln. Aber: Schlüpfriges Bettgeflüster und freizügige Optik erzeugen keine Langzeitmotivation. Im Schatten von **Die Sims 2** fristet **Singles** ein Dasein als wenig chancenreicher Nebenbuhler.

Die grünste Hölle
In Novalogics Mehrspieler-Shooter **Joint Operations: Typhoon Rising** erlebt jeder Spieler sein persönliches Dschungelcamp: Vor dem Hintergrund eines Rebellenaufstands in Indonesien entführt Sie **Joint Operations** in den dicht bewucherten Urwald Südostasiens. Mit über 150 Spielern pro Server halten **Typhoon Rising** sowie das erste offizielle Add-on **Escalation** den Weltrekord für die höchste Zahl von Spielern in einem Multiplayer-Shooter auf einem Server. Diese gewaltige Teilnehmermenge schafft eine außergewöhnliche Gefechtsatmosphäre und für das Genre einzigartige Massenschlachten. Zum Vergleich: **Battlefield Vietnam** erlaubt bis zu 64 Spieler pro Server.

Die tollsten Lizenzspiele
Die Zeiten, in denen man Filmumsetzungen pauschal als qualitativ minderwertig abwatschen musste, sind vorbei. **Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde** und **Chronicles of Riddick** beweisen, dass

mit ausreichend Zeit auch Lizenzstoff für großartige Spiele taugt. Der Ego-Shooter **Chronicles of Riddick** wurde von vielen Spielern sogar als besser empfunden als der gleichnamige Kinostreifen mit Vin Diesel. Überraschend gut: Das Adventure zu Bullys Sci-Fi-Persiflage **(T)Raumschiff Surprise** mit humorigen Rätseln und knackigen Dialogen.

Die brillantesten Engines

Doom 3 zauberte die schönsten, bedrückendsten Innenräume der Computerspielegeschichte auf den Bildschirm, geizte allerdings mit Außenlevels. **Half-Life 2** spielte dahingegen vorwiegend in offenen, lebendigen Außenwelten und brillierte mit einer noch nie da gewesenen Realitätsnähe bei der Darstellung von Charakteren und Gesichtsanimationen. In diesem Bereich eindeutig die Überraschung des Jahres: **Far Cry (dt.)** vom Coburger Studio Crytek stellt sowohl atemberaubend schöne Freiluftareale als auch in Echtzeit ausgeleuchtete Innenräume dar. Dass die eigens entwickelte Cry-Engine in **Far Cry (dt.)** noch nicht ihr vollständiges Potenzial ausgeschöpft hat, zeigte eine kürzlich erschienene Grafikdemo auf Basis der neuesten Version. Herunterklappende Kinnladen ernteten die **Unreal**-Entwickler Epic, die erste Bilder und Videos der Unreal Engine 3 zeigten. Spiele auf Basis dieser Technologie werden jedoch erst für 2006 erwartet.

Die schnellsten Chartstürmer

Erwartungsgemäß ließ **Half-Life 2** direkt nach seiner Veröffentlichung am 16. November sämtliche Mitbewerber hinter sich und kletterte in den weltweiten Verkaufscharts in Rekordzeit auf Platz 1. Weitere Startrekorde: Innerhalb von nur drei Tagen konnte EA allein in Deutschland 170.000 Exemplare von **Die Sims 2** absetzen. Inzwischen wurde die Lebenssimulation hierzulande über 500.000 Mal verkauft. In den USA wanderte der Xbox-Shooter **Halo 2** am ersten Tag 2,4 Millionen Mal über die Ladentheke. Das entspricht einem Umsatz von etwa 125 Millionen Dollar und übertrumpft sogar teure Filmproduktionen wie **Harry Potter und der Gefangene von Askaban**.

Wählen Sie mit: PC Games kürt die Spiele des Jahres

Mitmachen lohnt sich: Unter allen Teilnehmern der „Spiel des Jahres 2004"-Umfrage verlosen die Sponsoren Intel, Viewsonic und Creative PC-Hardware im Gesamtwert von über 5.500 Euro. Unter anderem im Füllhorn:

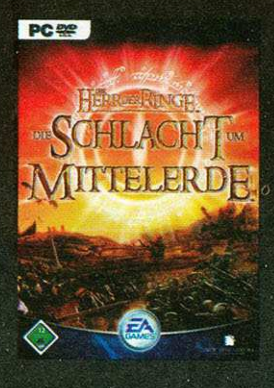


Abstimmen und gewinnen auf www.pcgames.de!



Teilnahmebedingungen auf www.pcgames.de. Einsendeschluss: 31. Januar 2005

WIE FÜHRST DU DIE SCHLACHT UM MITTELERDE?





Führe das Kommando über vier verschiedene Armeen - alle sind einzigartig in ihrem Spielstil, ihrem Rohstoff-Management und ihren Techniken zum Aufbau einer Basis.



Führe deine Armee in epischen Schlachten wie der unvergesslichen Belagerung von Minas Tirith zum Sieg.



Führe deine Truppen durch emotionsgeladene Schlachten und entscheide dich zwischen Gut und Böse.





Die Akte Half-Life 2

Während die Welt auf Half-Life 2 wartete, ahnten wenige, welche Dramen sich bei Valve abspielten. Ein Blick hinter die Kulissen.

von Geoff Keighley und Thomas Weiß

Bevor er dieses Versprechen gibt, muss er tief Luft holen. Er zieht sich einen Stuhl heran, lässt sich darauf nieder und fährt sich mit seinen kurzen Fingern durchs rotbraune Haar. Die Konferenzteilnehmer im zehnten Stock des Valve-Gebäudes in Bellevue, Washington, warten.

„Okay", sagt Valve-Boss Gabe Newell dann. „Ich freue mich, heute den Erscheinungstermin von **Half-Life 2** bekannt geben zu können." Er sagt das mit einer Selbstsicherheit, die einen glauben lässt, dass er den Termin bis auf die Sekunde genau weiß. Bevor er weiterspricht, nimmt er die Brille ab und reibt sich die Augen. Die Sekunden verstreichen. Dann erklärt er: „Wir werden **Half-Life 2** auf der E3 präsentieren und es am 30. September verfügbar machen." Am 30. September? Die Fans wären auch mit September zufrieden gewesen oder mit Herbst. Selbst ein „When it's done" hätte es getan. Doch Gabe ist ein Mann der klaren Aussage. **Half-Life 2** erscheint nicht hoffentlich am 30. September und auch nicht vielleicht. Es erscheint am 30. September.

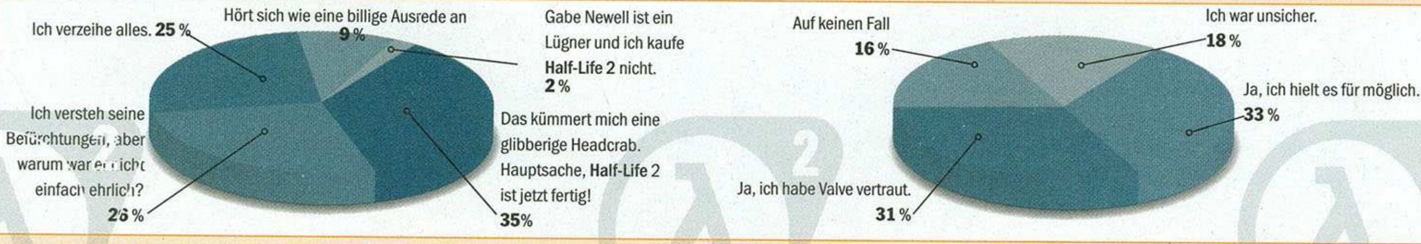
Als Gabe Newell am 21. März 2003 dieses Versprechen gibt, klingt er selbstbewusst. Nur der Himmel ist bewölkt.

September 2004: Im Jahr geirrt

Es ist der 30. September 2004. Gabe Newell hat den Blick in denselben Himmel gerichtet. „Okay, was jetzt?", scheint er Gott zu fragen. Die Gedanken, die durch seinen Kopf gehen, müssen vielfältig sein. Vielleicht vermutet er einen Meteor, der aufs Valve-Gebäude kracht. Oder einen Donnerschlag, der ihn niederstreckt. Ein Computervirus könnte das Netzwerk infizieren. Alles klingt wahrscheinlicher als der Satz, den er dann sagt: „Der Tag war richtig, nur das Jahr nicht." Klaro, Gabe. **Half-Life 2** ist fertig. Wer's glaubt. Sein Grinsen wird breit, als er sich umdreht und auf ein Objekt deutet, das von der Decke hängt. Es ist ein Scanner, ein mechanisches Auge aus **Half-Life 2**, das Fotos von Gordon Freeman schießt. Und es ist aus Pappmaché. „Wir haben den Scanner heute morgen aufgehängt", sagt Newell mit von Stolz geschwellter Brust. Der Plan lautet, den Scanner mit der Brechstange zu schlagen, sobald **Half-Life 2** ins Presswerk geht. Genau wie damals, als er eine Headcrab zertrümmerte, nachdem die Entwicklung von **Half-Life** abgeschlossen war. Eine alte Tradition sozusagen. Vielleicht ist diese fünf Jahre andauernde Odyssee wirklich bald zu Ende; vielleicht steht Valve tatsächlich kurz vor der Vollendung von **Half-Life 2**, das während der Produktion 40 Millionen US-Dollar verschlang.

Die Beweise verdichten sich: Newell trommelt das Team zum 4-Uhr-Meeting zusammen. Das hat es in den vergangenen Jahren mehr als zweitausend Mal gegeben. Jetzt findet es vielleicht zum letzten Mal statt. Das Thema heißt Club Zero. Die Mitglieder

WIE STEHEN SIE ZU NEWELLS ENTSCHULDIGUNG ZUM 30. SEPTEMBER? **GLAUBTEN SIE AN EIN RECHTZEITIGES ERSCHEINEN NACH DER E3-PRÄSENTATION?**



des Club Zero sind auf einer Liste eingetragen. Viele Programmierer stehen bereits darauf, aber einige Namen fehlen noch. „Zero" steht für die Anzahl an Bugs. Jeder Programmierer, dessen Arbeitsabschnitt clean ist, darf in den Club. Tauchen neue Bugs auf, wird einem die Mitgliedschaft wieder aberkannt. So lauten die Regeln. Die Geschwindigkeit, mit der die Programmierer in den Club Zero einsteigen, lässt Newell denken, dass **Half-Life 2** sehr bald fertig wird.

Sogleich plagt ihn die Frage: Wird das Spiel in absehbarer Zeit auch wirklich an die Käufer ausgeliefert? Der Grund seiner Beunruhigung ist Publisher Vivendi Universal Games. „Die wollen mit uns nicht über den Veröffentlichungstermin reden", sagt er. Zwischen Valve und Vivendi tobt seit zwei Jahren ein Krieg vor Gericht. Es geht um den Verkauf und die Distribution der Spiele von Valve. Newell weiß nicht, ob Vivendi **Half-Life 2** veröffentlichen wird, sobald es fertig ist, oder ob die Herausgabe bis zu sechs Monate zurückgehalten wird. Die beiden Parteien mögen sich nicht besonders. „Es war schon schwer genug, das Spiel zu entwickeln", gibt Newell zu, „aber dieses Gerichtsverfahren ist mir ein bisschen zu viel."

Juni 1999: Der langsame Dollar

„Diesmal steht mehr auf dem Spiel." Mit diesen sechs Worten gibt Newell den Startschuss für die Entwicklung von **Half-Life 2**. Das ist im Juni 1999. Vor sechs Monaten wurde **Half-Life** an die Händler ausgeliefert. Die Frage nach einer Fortsetzung steht nicht zur Debatte – dass Teil 2 kommt, ist eine Selbstverständlichkeit. Die Frage lautet anders: Was kann Valve tun, um qualitativ mit dem Original gleichzuziehen oder es gar zu überflügeln? Immerhin handelt es sich um einen der meistverkauften PC-Titel aller Zeiten.

Newell schwelgt in Erinnerung: „Zuletzt war allein die Tatsache etwas Besonderes, dass ein paar Ex-Microsoftler es schafften, ein Spiel zu veröffentlichen." Er spricht von **Half-Life**. „Diesmal ist es unsere Aufgabe, einen der besten Ego-Shooter zu toppen."

Kein Problem wäre es, mit einer Fortsetzung den schnellen Dollar zu machen. Doch Newell betont, dass das für ihn keine Option sei. **Half-Life 2** soll das Genre umkrempeln. Soll Innovation bieten, wo andere Spiele aufwärmen. Doch man redet einfacher über eine solche Revolution, als dass man sie bewirkt. Das weiß auch Newell, und deswegen sagt er zu seinem Team, dass es keinen Produzenten geben werde, der schlechte Entscheidungen trifft und das Team damit demotiviert. Er verspricht, dass das gesamte Geld von **Half-Life** in den Nachfolger einfließe. Unendlich viel Budget, unendlich viel Zeit. Und wenn die Kohle nicht reiche, sagt er, werde er aus eigener Tasche mitfinanzieren; von Geld, übrig geblieben aus alten Tagen bei Microsoft.

August 1999: Brainstorming

Im Sommer 1999 hängt noch nicht die Mitgliederliste des Club Zero im Konferenzraum, sondern eine andere. Sie enthält die wochenlang diskutierten Ideen des Teams. Unter der Prämisse, möglichst kreativ zu sein, entstehen leicht absurde Vorschläge. Da ist von Spracherkennung die Rede: Der Spieler soll sich per Mikro mit den Charakteren von **Half-Life 2** unterhalten können. Andere Ideen sind vernünftiger: Wie wäre es, wenn Gordon Freeman das ganze Spiel über im Team mit Barney arbeiten würde?

Auch die Spielphysik steht auf der Liste. „Heizung als Schutzschild", lautet der Stichpunkt. Die Spielwelt soll zum Leben erwachen. In anderen Spielen reicht die Interaktivität gerade so weit, eine Toilettenspülung zu betätigen. Oder eine Cola aus einem Automat zu lassen. Valve will mehr.

Während sich der Sommer dem Ende zuneigt, bricht die **Quake**-Engine allmählich zusammen. Newell stellt fest, dass keine der derzeit verfügbaren Technologien ausreicht, um die Physik einzubauen, wie sie in den Köpfen der Designer existiert. Auch die leistungsstarke **Quake 3**-Engine fällt als Alternative durch. Ein Entschluss wird gefasst, der den Erscheinungstermin mindestens um drei Jahre nach hinten drängt: Eine passende Engine soll eigenhändig programmiert werden.

Mai 2001: Zombie-Basketball

Valve arbeitet zwei Jahre lang unter völliger Geheimhaltung an **Half-Life 2**. Im Mai 2001 folgt die Bestandsaufnahme. Da sind ein loses Skript, ein paar Zeichnungen und Sequenzen, die mit der Grafiktechnologie experimentieren, kurz: Da ist nicht viel. Der erste Durchbruch kommt, als die Physik zu funktionieren beginnt. Levels gleichen plötzlich virtuellen Spielplätzen, in denen die Schwerkraft wirkt. Zu Testzwecken entsteht ein Minispiel, getauft auf den Namen „Zombie-Basketball". Darin gilt es, Zombies mit einer Schwerkraftkanone in Mülleimer zu schleudern. Das Team ist euphorisch. Valve-Storyschreiber Laidlaw sagt zuerst: „Wow, wir können mit der Physik-Engine eine Menge anstellen!" Und dann sagt er: „Das Balancing wird ein Albtraum." Je mehr Freiheiten man dem Spieler gibt, desto größer der Raum für Unvorhergesehenes. Valve nimmt die Herausforderung an. Die Physik-Effekte sind es, die den Nachfolger vom Vorgänger abheben werden; und sie sind der Rückenwind, der die Entwicklung vorantreibt.

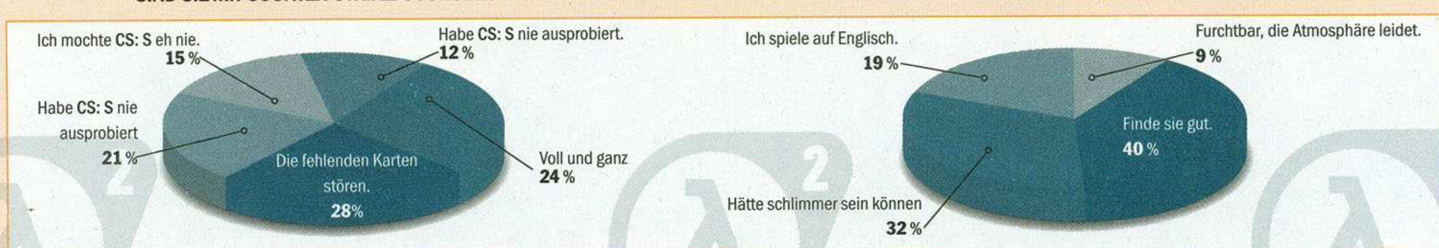
August 2001: Demo in der Demo

Im Spätsommer desselben Jahres programmieren die Entwickler eine Testsequenz. Darin soll es randalierende Bürger geben, die Molotowcocktails auf gepanzerte Fahrzeuge werfen. Es soll Explosionen geben, große und viele. Es sollen Gegenstände durch die Luft fliegen, realistisch angetrieben von der Physik-Engine. Es soll Figuren geben, die Läden plündern und dabei „Bedient euch!" brüllen. Es soll Schlägereien zwischen Polizei und Demonstranten geben. Und all das gibt es dann auch.

Als Newell die fertige Demo sieht, spürt er Potenzial. Er spürt sogar so viel Potenzial, dass er den Auftrag zur Generalprobe erteilt: Spielbares Material muss her. Und von dessen Qualität hinge dann ab, wann **Half-Life 2** das Licht der Welt erblicken wird. Die Entwickler legen sofort mit der Arbeit los, denn die Zeit drängt. Geplant ist, den Schleier der Geheimhaltung zur E3 2002 zu lüften.

März 2002: Angstschweiß fließt

Newell lässt sein Team machen, während er sich anderen Projekten zuwendet, darunter Steam. Im März 2002 ist er bereit, den Teilnehmern der Game Developers Conference zu zeigen, was Steam ist. Als eine Art Revolutionär steht er vor den Zuhörern und erklärt, Steam sei eine Online-Distributionsplattform, die es dem Entwickler erlaube, seine Produkte eigenhändig an den Mann zu bringen. Ziel sei es, den „gierigen Publishern" ein großes Stück vom „Geldkuchen" abzuschneiden. Momentan mache ein Entwickler etwa sieben



Als Newells Urteil fällt, bröckelt das Selbstvertrauen des Teams. Nach drei Jahren Arbeit

US-Dollar Gewinn pro Verkauf, mit Steam steige dieser Wert auf 30 US-Dollar. Zwar wolle man die Spiele von Valve auch zukünftig über einen Publisher vertreiben lassen, doch gleichzeitig würde man die Produkte auch via Steam direkt auf den Desktop des Endverbrauchers liefern.

Als Newell nach Bellevue zurückkehrt, wird er von seinem Team erwartet. Die spielbare Demo-Version war fertig und zum Zeigen bereit. Newell richtet seinen Blick auf den Monitor. Die Angestellten richten ihren Blick auf Newell. Newell zeigt keine Regung. Die Angestellten warten auf eine Regung. Die Demonstration läuft: Es wird gezeigt, wie die Physik in der Welt funktioniert, doch Herzstück der Vorführung ist eine beinah 20 Minuten andauernde Sequenz, die im Labor von Dr. Kleiner stattfindet. Dr. Kleiner ist der glatzköpfige Wissenschaftler aus **Half-Life 2** und in der Präsentation redet er mit Gordon Freeman und Alyx Vance. Er redet zu lange. Dann verändert sich der Bildschirm, er wird schwarz, es ist das Ende, aber Newells Pokerface bleibt. Alle warten auf sein Urteil.

„Ihr habt großartige Arbeit geleistet", sagt Newell in einer Weise, der ein „Aber" folgen muss. „Wir könnten das auf der E3 vorführen", sagt er weiter. Und dann kommt es: „Aber wir müssen schauen, dass wir das machen, was die Fans wollen. Die Fans wollen ihres Atems beraubt werden." In anderen Worten: Die Demo ist nicht gut genug. Seine Kritikpunkte umfassen die Langwierigkeit der Dialoge, die Gewöhnlichkeit der Physik-Engine. „Leute", fährt Newell fort, „wir sind noch nicht so weit." Der Schleier der Geheimhaltung würde **Half-Life 2** auch nach der E3 2002 bedecken.

Als das Urteil fällt, bröckelt das Selbstvertrauen des Teams. Nach drei Jahren der Arbeit fragen sich die Entwickler, ob sie sich auf dem richtigen Weg befinden. Keiner betrachtet **Half-Life 2** mehr als sicheren Erfolg. Stattdessen entstehen Zweifel: Sind die Physik-Effekte doch nicht so revolutionär wie geglaubt? Sind die Story-Sequenzen eher langweilig als dramatisch? Die Entscheidungen, die vor drei Jahren getroffen wurden, erschienen plötzlich als falsch.

Newell beobachtet, wie das Team niedergeschlagen durch die Gänge des Firmengebäudes schlürft. Die am häufigsten gestellte Frage lautet: „Oh Gott, was geschieht bloß, wenn wir die Sache versauen?"

Juli 2002: Last-Minute-Entscheidungen

Der Sommer 2002 unterscheidet sich vom vorigen: Statt hoch motivierter Entwickler, die voller Elan ihrer Arbeit nachgehen, sind es jetzt hoch motivierte Arbeiter, die voller Qualitätsdruck ihrer Arbeit nachgehen. Und das, obwohl da kein Publisher ist, der droht, den Geldhahn zuzudrehen. Newell kennt die Situation, denn es gab in der Vergangenheit eine ähnliche. **Half-Life** befand sich gerade kurz vor der Fertigstellung, als er feststellte, dass das Spiel keinen Spaß machte. Die Version wurde in den Mülleimer getreten. Zwölf Monate brauchte Valve fürs Redesign.

Solche Entscheidungen, sagt Newell, seien häufig ausschlaggebend dafür, ob das Spiel gut oder eben sehr gut werde. Und er werde sich immer für eine Verzögerung entschließen, statt das Spiel in einem schlechten Zustand zu veröffentlichen. „Wir haben hier keinen Produzenten, der uns ständig an unseren Abgabetermin erinnert", sagt Newell.

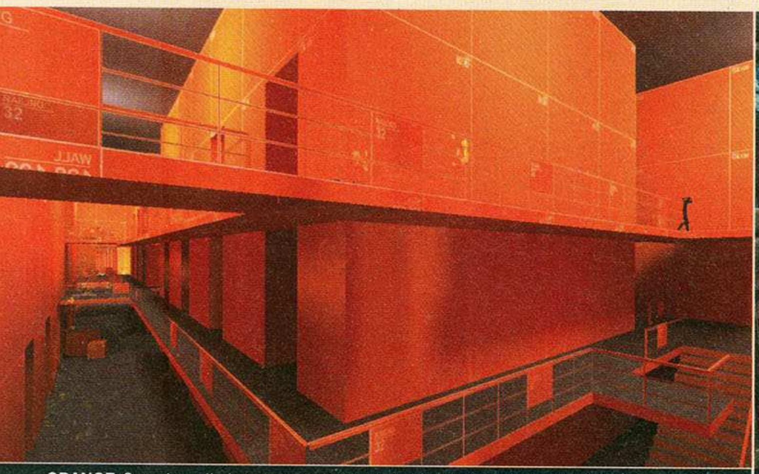
September 2002: Grünes Licht

Anfang September nehmen die Entwickler den letzten Feinschliff an der neuen Demoversion vor. Die Frage, ob der Chef diesmal grünes Licht geben würde, schwirrt in den Köpfen der Mitarbeiter herum. Zu sehen gibt es ein Buggy-Rennen entlang der Küste, eine Begegnung mit einer Headcrab und einen Strider, der durch City 17 stapft und auf eine Brücke schießt, die unter dem Kugelhagel einbricht. Beeindruckend, keine Frage. Aber beeindruckend genug? Als Newells Daumen nach der Präsentation nach oben zeigt, macht sich Erleichterung breit: Die Entwicklung kann weitergehen, volle Kraft voraus.

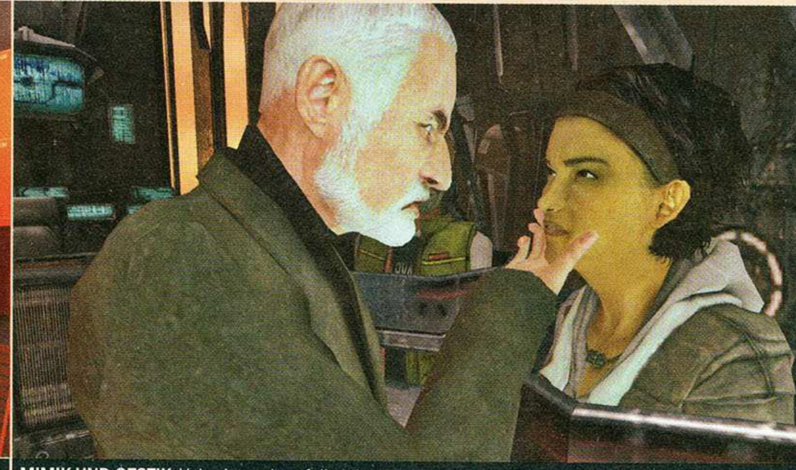
Februar 2003: Hiobsbotschaft

Im Februar des Jahres 2003 läuft die Produktion fast wie geschmiert, weil jeder weiß, was seine Aufgabe ist: Der eine kümmert sich um den Grusel-Level in Ravenholm, der andere ums Design von City 17. Die Abteilungen sind klar getrennt, die Übersicht ist allgegenwärtig. Doch eine Sache bereitet den Designern Kopfschmerzen: Geskriptete Ereignisse einzubauen, das ist, als würde man einen Schuss ins Blaue abfeuern. Denn die unfertige Grafik-Engine, **Source** genannt, befindet sich im ständigen Wandlungsprozess. Zu großer Frustration führen die Fahrzeuge im Spiel. Newell erklärt: „Wir brauchen Levels für die Fahrzeuge, aber wir haben keine Ahnung, wie deren Fahrverhalten aussehen wird." Die Designer stellen Vermutungen zur Vehikelmechanik an und darauf basiert das Level-Layout. Oft stellen sich diese Vermutungen als falsch heraus, was Zeit kostet.

Ende des Monats befindet sich Newell in einem Raum mit seinen Kollegen Yahn Bernier und Jay Stelly. Zusammen werden die Probleme der Entwicklung durchgesprochen. Aus der Unterhaltung geht hervor, dass Newell noch immer plant, das Spiel zur diesjährigen E3 anzukündigen. Und noch mehr: Er möchte, nein, er WILL einen Termin nennen. Er kalkuliert. Er denkt. Er wägt ab. Dann lässt er



ORANGE So sahen die Levels aus, als sie sich noch in der Entwicklungsphase befanden.



MIMIK UND GESTIK Valve ist stolz auf die lebensecht wirkenden Figuren.

fragen sich die Entwickler, ob sie sich auf dem richtigen Weg befinden.

sich zur Voraussicht hinreißen, dass das Spiel im September fertig ist. Es ist der Tag, an dem Newell sagt: „Ich werde den 30. September als Veröffentlichungsdatum nennen, weil ich der festen Überzeugung bin, dass wir es bis dahin schaffen."

Als die Entwickler am nächsten Morgen davon hören, reagieren sie überrascht. Einige freuen sich, dass da ein Termin ist, an den man sich klammern kann, so knapp er auch sein mag. Doch die meisten blicken der Realität ins Auge. Es würde keine Zeit für Fehler geben; und wenn man genau ist, auch keine Zeit für Schlaf.

April 2003: Die Zeit drängt

Der Schleier der Geheimhaltung sollte also endlich gelüftet werden. Nur wie? Newell denkt sich ein Konzept für eine Präsentation aus: Alyx führt Gordon durch Dr. Kleiners Labor, das im beeindruckenden Licht der **Source**-Technologie erstrahlt. Dann dringen Angreifer ins Labor ein, der Spieler muss an Alyx' Seite flüchten. Ken Birdwell von Valve hört sich dieses Konzept an, rechnet die Kosten durch, denkt auch an den Zeitfaktor und sagt: „Das klappt nie." Er ist der Meinung, dass alles, was auf der E3 gezeigt wird, auch im Spiel sein müsse – und der 30. September sei einfach zu knapp, um solch eine Sequenz auf die Schnelle zu programmieren.

Mai 2003: Schreckliche Gewissheit

Die Journalisten auf der E3 ahnen nichts davon, dass sie nicht die **Half-Life 2**-Vorführung sehen, die ursprünglich geplant war. Denn die brillante Alternative, die sich Valve in letzter Minute ausdachte, lässt **Half-Life 2** zum Gesprächsthema Nummer 1 werden: Erst ist der G-Man im Bild, und zwar in hoffnungslos veralteter Original-Grafik des ersten Teils. Dann taucht das neue Gesicht des G-Man auf, sein **Source**-Antlitz und die Menge staunt Bauklötze. Schließlich folgt eine Auswahl jener Szenen, die die Designer als interne Demoversion im September des vergangenen Jahres zusammenbauten. Nach jeder Vorführung dreht sich Newell den Journalisten zu und stellt die gleiche Frage: „Ist das ein würdiger **Half-Life**-Nachfolger?" Und immer gibt es die gleiche Antwort: Ja, das sei ein würdiger Nachfolger.

Dann ist die E3 zu Ende und der Rummel klingt ab. Statt blinder Euphorie entstehen skeptische Fragen, die sich um den Veröffentlichungstermin drehen: Würde das Spiel wirklich am 30. September erscheinen, dann müsste Valve die Entwicklung im Sommer abschließen. Und wenn nur noch ein bisschen Feintuning fehlte, warum ließ man die Journalisten auf der E3 dann nicht schon spielen statt nur zusehen?

Newell und sein Team sind wieder zu Hause in Bellevue, wo Meetings laufen. Newell redet noch immer vom 30. September, doch während er das tut, schauen seine Mitarbeiter unbeteiligt zur Decke. Sie wissen, dass der Termin unmöglich einzuhalten ist, aber niemand hat den Mumm, es offen zu sagen. Newell erkennt die Zeichen nicht, sondern schmiedet weiter Pläne. Die Lokalisation der Sprachausgabe, sagt er zum Beispiel, stehe noch aus, während die Mitarbeiter denken: Die Dialoge sind noch nicht mal fertig.

Irgendwann merkt Newell, dass etwas nicht stimmt. Er geht seine To-do-Liste durch. Sie ist lang. Und allmählich wächst eine Gewissheit in seinem Kopf, die ihn zu einer weiteren Sitzung veranlasst. Diesmal ist es ein Krisenmeeting. Im Konferenzraum hocken alle zusammen, bis Newell das Wort ergreift. „Okay, was zur Hölle machen wir jetzt?", will er wissen. Jeder weiß, worauf er anspielt. Es wird die Möglichkeit ins Auge gefasst, den Spielumfang drastisch zu reduzieren. Die Fahrt mit dem Jetski fiele weg und auch andere Szenen wären abgehakt. Doch Newell bleibt seinen Prinzipien treu, niemals ein Spiel halbfertig zu veröffentlichen, nur um Termine einzuhalten.

Juli 2003: Terminwirrwarr

Kein Wort über eine Verschiebung dringt an die Öffentlichkeit. Nur Publisher Vivendi verursacht Verwirrung und gibt nicht mehr den 30. September als Termin an, sondern Weihnachten. Ein Website-Betreiber möchte das gern von Valve bestätigt hören und fragt Newell per E-Mail. Der schreibt zurück: „Von einer Verzögerung höre ich zum ersten Mal." Am 24. August klammert sich Valve noch immer an den 30. September. „Termin bleibt unverändert", heißt es. Drei Tage später bestätigt Greg Coomer von Valve auf der ECTS in London das Datum, fügt aber hinzu, dass es knapp werde.

September 2003: Tag der Abrechnung

Die Fans bereiten sich darauf vor, jeden Moment die „**Half-Life 2** ist fertig"-Meldung zu lesen. Sie malen sich Szenarien für den 30. September aus: Die Schule schwänzen, sich in der Arbeit krank melden? Die Vorfreude kocht genauso wie die Gerüchteküche, wo man immer noch der Meinung ist, dass sich das Spiel verschiebe. Dann, am 18. September, macht sich ein Fan auf und klopft an die Valve-Firmentür. Er fragt Newell frei heraus: „Müsste das Spiel nicht im Presswerk sein, wenn es schon in zwölf Tagen erscheint?" Und Newell schaut dem Fan in die Augen und sagt nicht: „Es ist im Presswerk." Er sagt, man werde sehen.

Newell mag seine Fans. Er antwortet auf jede E-Mail, sogar auf die verrückten. Einmal wurde er gefragt, ob er sexuelle Gefälligkeiten gegen eine frühe Version des Spiels in Anspruch nehmen



TESTPROGRAMM Auch geskriptete Ereignisse wurden in orangenen Levels geprobt.

KONTRAST Die E3-Präsentation zeigte den alten und den neuen G-Man im Vergleich.

Als Newell in San Francisco eintrifft und die Fähre nach Alcatraz betritt, fühlt er sich tatsäch-

wolle. „Wessen?", wollte Newell wissen und erklärte, wenn von Cameron Diaz die Rede sei und seine Frau ihre Erlaubnis gebe, dann hätte er einen Deal.

Durchschnittlich vierhundert E-Mails landen pro Tag in seinem Postfach. Manchmal klingelt auch das Telefon bei ihm zu Hause. Selbst um drei Uhr morgens. Er bittet den Anrufer dann freundlich, es zu einer humaneren Stunde noch einmal zu versuchen. Newell tut fast alles für seine Fans. Auf die Frage, warum er das mache, weiß er eine Antwort, die einleuchtet: „Fans bezahlen unsere Rechnungen."

In der Nacht zum 23. September, also eine Woche vor dem erwarteten Erscheinungstermin, gibt Valve eine Mitteilung an die englischsprachige Internetseite Shacknews heraus. Ihr Inhalt ist die Wahrheit: **Half-Life 2** verschiebt sich aufs Ende des Jahres. Die Computerspieler reagieren fassungslos. Was konnte Valve als Firma, die alles für ihre Fans tut, zu dieser Vollbremsung veranlassen? Antworten werden gefordert, doch Newell steht für Interviews vorerst nicht zur Verfügung. Erinnerungen an **Team Fortress 2**, das nach seiner Ankündigung ebenso in der Versenkung verschwand, werden wach: Wiederholt sich dasselbe Spiel noch einmal?

Newell schämt sich ob des verpassten Erscheinungstermins und die Beschimpfungen auf Valve, die im Internet die Foren füllen, verfolgt er mit Frustration. Er würde den 30. September gerne bei Valve verbringen, sicher versteckt hinter einem großen Schreibtisch. Dann macht er sich bereit, jener Verpflichtung nachzukommen, die ihn seufzen lässt: Grafikkartenhersteller Ati schmeißt eine Launch-Party für **Half-Life 2** und er muss teilnehmen. Seit Monaten steht fest, dass es diese Feier geben wird, denn sie wurde von Ati in der Gewissheit geplant, dass das Spiel am 30. September erscheint. Man munkelt, der Hersteller habe rund sechs Millionen US-Dollar an Valve gezahlt, der Zusammenarbeit wegen. Die Party soll auf der Insel Alcatraz im legendären Gefängnis stattfinden, von Ati für diesen speziellen Anlass gemietet.

Als Newell am Nachmittag des 30. Septembers am Pier 41 in San Francisco eintrifft und die Fähre besteigt, deren Endstation Alcatraz heißt, fühlt er sich tatsächlich wie ein Sträfling: Gefangen auf einer Insel, in einem Gefängnis, umringt von Journalisten, deren einzige Frage lauten würde, wo denn bitte schön das Spiel stecke. Eine halbe Stunde vor neun Uhr betritt Newell in einem roten Polohemd die Bühne. Statt zu sagen, dass sich **Half-Life 2** verschiebe, statt um Entschuldigung zu bitten, bleibt er bei seiner auswendig gelernten Lobeshymne über Ati, gefolgt von einer Benchmark-Demo zur **Source**-Engine. **Half-Life 2** ist nirgendwo in Sicht.

Die Rede ist zu Ende und die Presse beginnt zu brodeln: Wie, kein **Half-Life 2**? Nicht ein Level vom Spiel? Alcatraz wird zum Nährboden für Gerüchte um den Erscheinungstermin. Newell geht in Richtung Ausgang, er möchte weg, zurück nach Seattle. In seinem Gesicht steht die Verzweiflung geschrieben. Ein Redakteur des amerikanischen Online-Spielemagazins **Gamespot** fängt ihn ab und fragt nach dem Termin. Bevor er durch die Exit-Tür flüchtet, sagt er: „Ich hasse Veröffentlichungstermine. Egal, wie sehr wir uns anstrengen, sie einzuhalten, wir vergeigen es doch immer wieder." Draußen erwischt er um halb zehn Uhr die erste Fähre zurück.

Die Fans sind nicht sauer, weil sich **Half-Life 2** verschiebt. Sie sind sauer, weil es Valve anscheinend nicht für notwendig erachtet, den Käufern gegenüber ehrlich zu sein. Dann endlich ist Newell bereit, sich der Öffentlichkeit auszuliefern. Auf die Frage, warum er lange still war, gibt er die Antwort: „Ich war einfach dumm." Und nach wiederholtem Nachfragen sagt er: „Ich tat, was ich zum besagten Zeitpunkt in Anbetracht der bestehenden Probleme als richtig empfand." Es dauert noch länger, bis man eine genauere Erklärung aus ihm herausbekommt. Irgendwann gibt er zu: „Ich wusste, dass wir es nicht schaffen würden. Ich wusste, dass es zum Fiasko kommen würde. Aber ich hatte auch keinen alternativen Termin, den ich nennen konnte, also beschloss ich, einfach gar nichts zu sagen." Dann entschuldigt er sich, einmal, zweimal, dreimal hintereinander. Er meint es ernst. „Vielleicht hätte ich einfach bei ‚When it's done' bleiben sollen", überlegt er laut.

Oktober 2003: „Hello, Gabe"

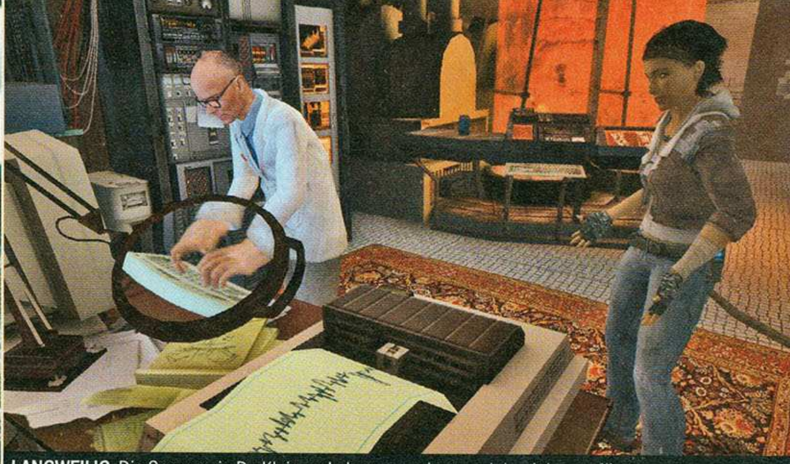
Der 30. September geht vorüber, und niemand spielt **Half-Life 2**. Das heißt: Niemand, abgesehen von einem jungen Mann im Süden Deutschlands. Newell weiß davon nichts, er schlägt sich derweil mit anderen Problemen herum. Da ist das Lämpchen seiner Festplatte, das angeht, wenn es nicht angehen sollte. Es flackert auch nach einem „format c:" zu ungewöhnlichen Zeiten. Ein Virenscan hilft nichts. Newell schickt eine E-Mail ans Team: „Ist euch etwas Seltsames aufgefallen?" – keiner antwortet.

Der Spuk wird schlimmer. Eine private E-Mail zwischen Newell und Dave Riller, Programmierer bei Valve, taucht im Internet auf. Darin geht es um die **Doom 3**-Engine. Newell betritt Rillers Büro und fragt ihn, ob er die Mail an eine dritte Person weitergeleitet habe. Riller verneint. Da bekommt es Newell mit der Angst zu tun: Jemand hat bestimmt sein E-Mail-Passwort herausgefunden! Er ändert es rasch.

Dann geht er die Sache methodisch an, sucht nach weiteren Spuren. Er findet seltsame Software, die auf dem Rechner



GABE NEWELL Nach außen hin ein Lächeln auf dem Gesicht, doch innerlich geplagt.



LANGWEILIG Die Sequenz in Dr. Kleiners Labor war zu lang und damit langweilig.

lich wie ein Sträfling, gefangen auf einer Insel, umringt von fragenden Journalisten.

installiert ist, dazu versteckte Festplattenpartitionen. Daten rauschen durchs Netzwerk, obwohl niemand bei Valve welche verschickt. Newell lässt andere PCs überprüfen. Auf mindestens 13 Rechnern sind Programme aktiv, die die Mitarbeiter zum ersten Mal sehen. Nichts ist mehr sicher. Newell rennt durch die Gänge, er muss Schadensbegrenzung betreiben. Überall zieht er die Netzwerkstecker, bis ganz Valve von der Außenwelt abgeschnitten ist.

Doch es ist zu spät. Als der Hacker merkt, dass sein Zugriff gekappt wurde, stellt er vertrauliche Valve-Daten ins Internet. Am 4. Oktober lässt er die Bombe platzen, indem er den kompletten **Source**-Code zu **Half-Life 2** veröffentlicht. Newell schäumt vor Wut. Er weiß nicht, was der Hacker, der sich im Netz Osama Bin Leaker nennt, noch alles anstellen wird.

Am 7. Oktober weiß er es: Eine spielbare Version taucht im Internet auf, inklusive Teile der E3-Demo. Newell ist am Boden, er sagt: „Es wird jeden Tag schlimmer." Als die Spieler beginnen, mit der illegalen Version Screenshots anzufertigen, die Alyx und Dr. Kleiner in eindeutigen Stellungen zeigen, fühlt er sich in seinen schlimmsten Albtraum hineinversetzt.

Die Version ist spielbar, aber eigentlich ist sie das nicht. Sie wirkt unfertig, und zwar extrem. Osama Bin Leaker ist gut im Nachtreten. In seinen öffentlichen Notizen steht: „So sieht sie aus, die Version, von der ihr wolltet, dass sie Valve am 30. September veröffentlicht." Und am Ende fügt er hinzu: „Ich möchte betonen, dass es sich bei der E3-Demo um einen großen, von Valve inszenierten Schwindel handelte."

Monate lang hatte Newell zum Entwicklungsstand von **Half-Life 2** geschwiegen. Und jetzt spricht das Spiel für sich selber. Jeder, der die illegale Version spielt, stellt fest: Das Ding ist noch nicht mal ansatzweise fertig. Einige Fans freuen sich, dass Valve leiden muss, weil sie es für eine gerechte Strafe für den Terminschwindel halten.

Verschwörungstheorien bilden sich. Das wäre alles von Valve organisiert, um von der Terminverschiebung abzulenken und Werbung zu machen, sagen einige. Der Hacker behauptet, er habe die Version ein paar Tage nach dem 30. September ins Internet geladen, um den Fans die Augen zu öffnen. Newell behauptet: „Das ist Bullshit. Die Version wurde veröffentlicht, weil wir den Hacker im Netzwerk entdeckt haben und er nichts mehr ausrichten konnte." Wie auch immer, der Schaden war da. Bei Valve kollektives Zähneklappern: Würde der Vorfall die Entwicklung entgleisen lassen?

Das Team ist mit den Nerven völlig am Ende: Unfertige Arbeit, in der vier Jahre stecken, einfach so für Millionen zum Download ins Internet gestellt. Ein Jammer. Newell merkt, dass seine Mitarbeiter leiden, sich Sorgen machen, und das bringt ihn erst recht auf die Palme. Er ruft seine Jungs ins Meeting; die Mission lautet: Wiederherstellung der Moral. Gelassen sagt er: „Leute, jedes Spiel von id Software ist vorab im Internet gelandet und das war nie ein großes Problem." Zuletzt stellt er eine rhetorische Frage: „Jetzt kann es kaum schlimmer werden, oder?"

Die Programmierer und Designer bei Laune zu halten ist eine Sache, mit der sich Newell beschäftigt. Die andere: Er will den Hacker dingfest machen. Also informiert er das FBI, die sofort mit der Untersuchung anfangen. Die Internet-Surfer bittet er, die Augen nach dem Schuldigen offen zu halten.

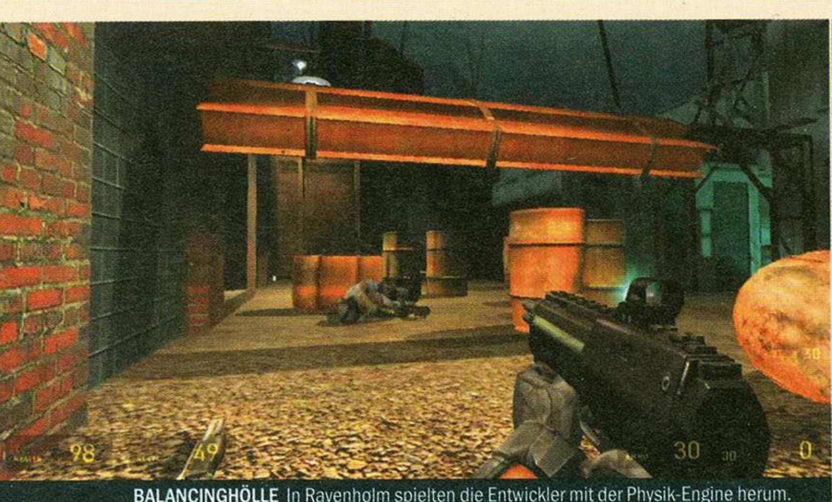
Februar 2004: Traumjob

Es ist der 15. Februar, genau 18 Minuten nach sechs Uhr, als Newells E-Mail-Postfach blinkt. Die Betreffzeile der eingetroffenen Nachricht ist leer, bei Absender steht dick und fett „Da Guy". Die E-Mail beginnt mit der Begrüßung „Hello, Gabe". Und dann gibt sich der Autor als eben jener Hacker zu erkennen, der ins Netzwerk von Valve eingebrochen ist. Um genau zu sein, schreibt Da Guy, sei er ungefähr sechs Monate im Netzwerk gewesen, um die Entwicklung des Spiels täglich zu verfolgen. Er behauptet auch, nie die Absicht gehabt zu haben, Valve mit seinen Aktionen zu schaden. Er wollte nur ein bisschen zusehen bei der Entwicklung, weil er so ein großer Fan des Originals sei. Am Ende spricht er seine Anerkennung aus, die er Gabe und dem Team für ihre tüchtige Arbeit entgegenbringe.

Zuerst weiß Newell nicht, ob er es mit einer ernst gemeinten Entschuldigung zu tun hat oder ob es sich nur um einen ganz und gar unwitzigen Witz handelt. Doch der Hacker hängt zwei Daten an die E-Mail an, die seine Identität bestätigen. Darunter ein Word-Dokument, das Valves Pläne zur E3 beschreibt und nie für die Öffentlichkeit zugänglich war. Mehr Beweise braucht Newell nicht und seine erste Reaktion ist, mit der Brechstange bewaffnet ins Flugzeug zu steigen, um Da Guy einen Besuch abzustatten.

Zwei Tage später ist Newells Aggression abgeflacht, an ihrer Stelle: Cleverness. 20 Minuten vor sechs Uhr abends beantwortet er die E-Mail im sachlichen Ton: „Muss jetzt nach Hause, meine Kinder haben Hunger. Ich bring ihnen ein Hühnchen mit. Schön übrigens, dass du dich zu erkennen gibst, aber warum machst du das alles?"

Die E-Mail-Konversation läuft mehrere Tage lang. „Der Typ", erklärt Newell, „legt die typische Hacker-Mentalität an den Tag. Er sagt: ‚Wenn es


BALANCINGHÖLLE In Ravenholm spielten die Entwickler mit der Physik-Engine herum.



FINANZPLANUNG Ken Birdwell von Valve erkennt, dass die E3-Demo zu teuer wäre.

Der Hacker fragt, ob er zum Vorstellungsgespräch auch seinen Papa und seinen Bruder mit-

möglich ist, dass ich bei euch einbreche, dann verdient ihr es nicht besser.'" Newell spielt sein Spiel. Er sagt, dass er es beeindruckend fände, dass jemand dazu fähig ist. Er fände es sogar dermaßen beeindruckend, dass er ihn gerne als Sicherheitsberater bei Valve anstellen wollte, um zukünftige Angriffe zu verhindern. Da Guy ist außer sich vor Freude: Newell bietet ihm doch tatsächlich einen Job im Valve-Hauptquartier an, in Bellevue, Washington!

Der E-Mail-Austausch geht weiter. Newell erfährt, dass Da Guy mit richtigem Namen Axel G. heißt, 21 Jahre alt ist und in Baden-Württemberg lebt. Während sich Axel G. auf sein Vorstellungsgespräch vorbereitet, fragt er Newell, ob er auch seinen Papa und seinen Bruder mitbringen könne. Newell sagt, das wäre kein Problem, er würde alle mit Vergnügen durchs Firmengebäude führen.

Doch Newell blufft. Es würde kein Vorstellungsgespräch geben, sondern eine Verhaftung, sobald Axel G. aus dem Flugzeug in Seattle aussteigt. Auf der Landebahn würde bereits das FBI warten. Doch der Plan ändert sich in letzter Minute, denn die Polizei in Deutschland bekommt Wind davon. Der deutschen Regierung gefällt die Idee nicht, einen Verbrecher nach Amerika zu locken, um ihn dort festnehmen zu lassen. Sie möchten sich eigenhändig um die Verhaftung kümmern und tun das schließlich auch. Axel G. muss nicht nur seinen Diebstahl bei Valve verantworten, sondern auch die Programmierung diverser Viren, darunter die des Phatbot-Wurms.

März 2004: Alles wird gut

Die Sache mit dem Hacker wäre also erledigt. Doch es gibt noch eine andere Angelegenheit, die Newells Aufmerksamkeit bedarf: **Half-Life 2**. Würde das Spiel Spaß machen? Würde es gar ein Meisterwerk werden? Im März spielen die Entwickler eine Alpha-Testversion durch und bemerken Veränderungen: Das Spiel startet nicht mehr auf dem Borealis-Schiff, sondern in City 17. Die Jagd mit dem Jetski ist endlich vernünftig steuerbar. Aber die größte Änderungen betrifft die Gravity Gun, die schon sehr früh im Spiel zugänglich wird, statt, wie ursprünglich geplant, zum Ende hin.

Newell findet das Spiel gut, sehr gut sogar. Doch er ist sich unschlüssig, ob der Rest genauso denkt. Er kennt sich selber als negative Person, die Schwarzmalerei mit Perfektion betreibt. Er will Klarheit und ruft das Team herbei. Alle sollen der Reihe nach ihre Meinung kundtun und alle finden sie es der Reihe nach großartig. Am Ende ist Newell davon überzeugt, dass es keine weitere Verspätung geben muss. Licht am Ende des Tunnels! **Half-Life 2** ist zwar noch nicht fertig, denn der Beta-Test steht noch aus, doch Newell weiß, dass die schwierigsten Entwicklungsphasen abgeschlossen sind.

Juli 2004: Nachwehen

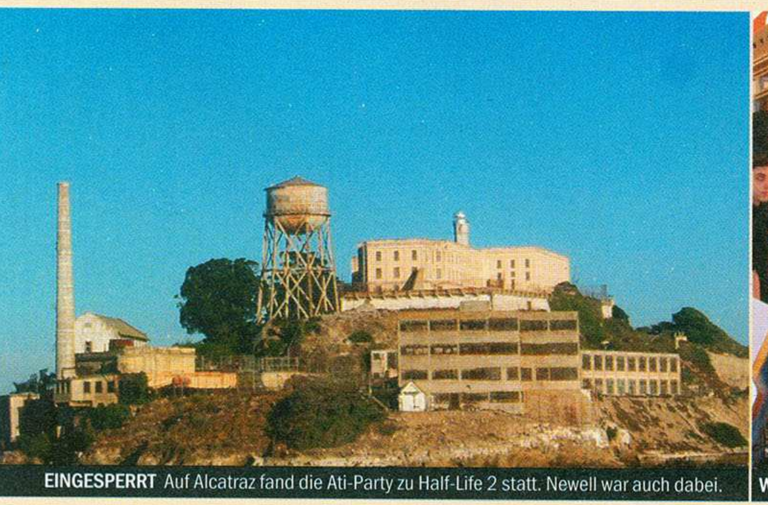
Newell ist hin und her gerissen. Einerseits ist da Freude und Aufregung, weil nur noch 1.000 Bugs **Half-Life 2** von der Fertigstellung trennen. Aber andererseits macht er sich auch Sorgen um sein Team. „Die Leute sind völlig ausgepowered", stellt er fest, als er durch die Lobby läuft. Er fügt hinzu: „Manche erholen sich nie." Er betritt sein Büro und schließt die Tür schnell hinter sich. Er möchte allein sein, Lösungen finden für die Probleme.

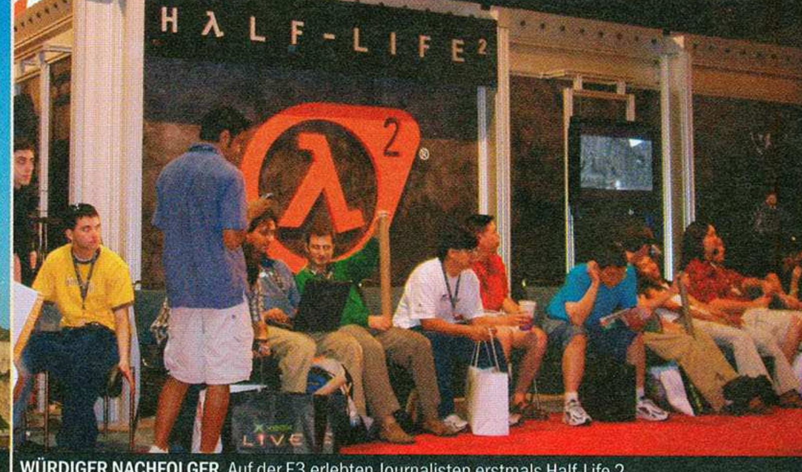
Es gibt noch eine Sache, die ihn nachts nicht ruhig schlafen lässt: das Gerichtsverfahren mit Publisher Vivendi Universal. Ende 2002 verklagte Valve den Publisher mit der Begründung, Vivendi verkaufe weltweit illegal **Counter-Strike**-Lizenzen in Internet-Cafés. Später verklagte Vivendi Gabe Newell und den leitenden Geschäftsführer bei Valve, Scott Lynch, mit der Begründung, die beiden hätten gedroht, die Entwicklung von **Half-Life 2** absichtlich zu verzögern, sollte Vivendi nicht ein paar Millionen US-Dollar zahlen. Es gibt noch eine Klage und die betrifft Steam. Vivendi ist der Meinung, dass Steam den Publisher in seinen Rechten einschränke, das Spiel zu vertreiben.

Zu diesen Fällen existieren tausende von Seiten, die prall gefüllt sind mit Anschuldigungen, Gegendarstellungen, Vernehmungen. Sieben Anwälte, von Valve beauftragt, sind jeden Tag mit dem Verfahren beschäftigt. Newell zahlt Millionen an Anwaltsgebühren. Doch es ist nicht das Geld, das ihm am meisten Sorgen macht, sondern die Frage, ob Vivendi die Veröffentlichung von **Half-Life 2** hinauszögert, wenn es fertig ist. „Die haben uns gedroht, **Half-Life 2** für sechs Monate zurückzuhalten", sagt Newell.

September 2004: Murphys Gesetz

Im September häufen sich die guten Nachrichten. Erstens schaut es aus, als sei **Half-Life 2** wirklich kurz vor der Vollendung. Zweitens glaubt Newell, dass Vivendi den Titel noch dieses Jahr veröffentlichen wird, weil die Einzelhändler enormen Druck machen. Newell denkt auch schon an die Zukunft. Eines ist sicher: Valve wird so schnell nicht wieder ein Projekt ins Auge fassen, dessen Produktion über fünf Jahre dauert. „Wir müssen uns kleineren Aufgaben widmen, um uns nicht völlig zu verausgaben", sagt Newell. Während er diese Worte spricht, sind ein paar Designer bereits damit beschäftigt, an den so genannten Ati-Levels zu arbeiten. Das sollen Missionen werden, die speziell auf High-End-Grafikkarten zugeschnitten sind. Newell hofft außerdem, dass die anderen Programmierer ein paar neue **Half-Life 2**-Episoden ent-


EINGESPERRT Auf Alcatraz fand die Ati-Party zu Half-Life 2 statt. Newell war auch dabei.



WÜRDIGER NACHFOLGER Auf der E3 erlebten Journalisten erstmals Half-Life 2.

bringen könne. Newell sagt, das wäre kein Problem, er würde alle durchs Gebäude führen.

wickeln, die sich via Steam veröffentlichen lassen. Er kann sich gut vorstellen, aus der Sicht von Alyx und ihrem Roboterhund Dog zu spielen.

Und dann gibt es da ja noch **Team Fortress 2**, von dem Newell verspricht, dass das Spiel definitiv in Arbeit sei. Wenn man ihn nach dem Veröffentlichungstermin fragt, muss er grinsen wie jemand, der in der Beziehung schon viel erlebt hat. Er möchte lieber keinen Termin nennen.

Der September ist kurz davor, zum Oktober zu werden, und **Half-Life 2** ist noch immer nicht fertig. Die Programmierer klagen: „Entferne einen Bug und es tauchen zwei neue auf." Die unvorhersehbare Physik-Engine macht den Entwicklern zu schaffen. Doch die sehen das mit Humor: „Alles klar", sagt einer, „dann hören wir einfach auf, Fehler auszubügeln. Dann entstehen auch keine weiteren."

Oktober 2004: Das Ritual

Die Nacht des 13. Oktober ist eine besondere, denn das Team bereitet eine spielbare Version vor, die die letzte sein könnte. Am nächsten Morgen sind Valve und Vivendi zuversichtlich, dass **Half-Life 2** fertig ist. Alle Programmierer stehen auf der Liste des Club Zero und Newell verfasst eine E-Mail an sein Team, in der er die Fertigstellung bestätigt. Ein Seufzen der Erleichterung hallt durchs Firmengebäude. Doch es fehlt noch etwas: Der Scanner, des mechanische Auge, das von der Decke hängt. Geplant war, den Scanner am Donnerstagabend während eines Restaurantbesuchs zeremoniell zu verhauen, aber keiner kann es mehr abwarten. Die Angestellten drängeln. Newell soll es sofort tun! Vor dem Gebäude bildet sich eine Menschenmenge.

Der Mittag ist angebrochen an jenem Donnerstag, als Newell sich überreden lässt. Wieder verfasst er eine E-Mail an alle. Es sei so weit, man solle ihn in 15 Minuten in der Lobby treffen. Dort steht Newell und hält ein Stahlrohr, das er rhythmisch in seine Handfläche schlägt, während sein Blick auf dem Scanner haftet. Er kostet diesen Augenblick aus.

Wenige Sekunden später setzt sich die Menge in Bewegung und formt einen Kreis um Newell herum. Der nimmt das Stahlrohr fest in beide Hände, schreitet auf den Scanner zu, holt aus und schlägt zu mit einer Bewegung, in der alle Stimmungen der vergangenen fünf Jahre stecken. Ein dumpfer Knall ertönt, als die komplette Rückseite des Scanners zerbricht. Dann blitzen Kameras, Süßigkeiten werden durch die Luft geworfen. Dazwischen baumelt das, was vom Scanner übrig geblieben ist, an einem Strang. Newell hat die Entstehung von **Half-Life 2** mit einer Zerstörung besiegelt.

Basierend auf „The Final Hours of Half-Life 2", mit freundlicher Genehmigung von Gamespot USA (www.gamespot.com).



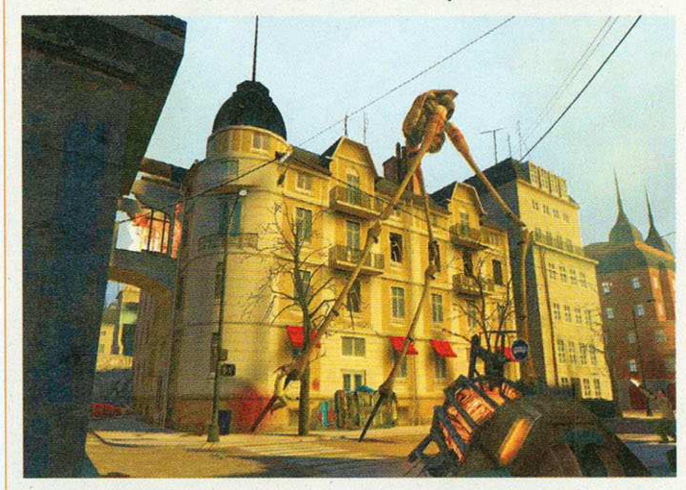
ALTES RITUAL Gabe Newell blickt zufrieden auf den geprügelten Scanner.

Gezeigte Szenen, die nicht im Spiel sind

Auf der E3 2003 und danach führte Valve etliche Szenen von Half-Life 2 vor, die nicht im fertigen Spiel enthalten sind. Eine Übersicht:



Icebreaker Borealis
Auf dem Schiff Borealis sollte das Spiel eigentlich starten. Doch später entschlossen sich die Entwickler, die Szene zu streichen und City 17 dafür herzunehmen.



Strider im Park
In der E3-Demoversion zerstörte ein riesger Stalker ganze Häuserzüge. Die Dreibeiner tauchen auch im fertigen Spiel auf, allerdings deutlich weniger zerstörerisch.



Kein Platz mehr für Tentakel?
Ein blauer Strahl erscheint aus der Tiefe, greift sich einen Combine-Soldaten und schleudert ihn wild hin und her – aber nicht im finalen **Half-Life 2**.

Half-Life 2

Über 2.500 Leserkommentare erreichten uns zum Shooter, der in aller Munde ist. Eine Auswahl davon auf diesen Seiten.



MIT WELCHER SCHULNOTE BEWERTEN SIE HALF-LIFE 2?

Sehr gut **72 %**
Gut **22 %**
Befriedigend **4%**
Rest **2 %**

WELCHES HALF-LIFE 2 HABEN SIE ERWORBEN?

Half-Life 2 DVD im Handel. **81%**
Half-Life 2 Bronze über Steam **10 %**
Half-Life 2 Silber über Steam **5 %**
Die Collector's Edition (vorbestellt) **3 %**
Half-Life 2 Gold über Steam **1 %**

WÜNSCHEN SIE SICH AUCH IN ANDEREN SHOOTERN PHYSIKRÄTSEL?

Unbedingt! **83%**
Ist mir egal **13%**
Nein, Rätsel hemmen den Spielfluss. **4%**

Allen Unkenrufen, Verschiebungen, Internet-Leaks und Steam-Unannehmlichkeiten zum Trotz war der Riesenhype um das Spiel mehr als gerechtfertigt. Meine ohnehin sehr hohen Erwartungen wurden um ein Vielfaches übertroffen. In **Half-Life 2** steckt mehr Shooter als in jedem anderen. Gesichtsmimik, Abwechslungsreichtum sowie Level- und Missionsdesign setzen Maßstäbe. Nur von der KI habe ich mir mehr versprochen und anfangs könnte das Spiel schneller in Fahrt kommen. Das schmälert meinen Gesamteindruck aber kaum. **Half-Life 2** tritt das Erbe seines Vorgängers an und ist schlicht und ergreifend der beste Shooter aller Zeiten.

Andre Schuder, Student aus Sonnedorf

Bin voll und ganz zufrieden mit dem Spiel. Beeindruckt hat mich vor allem die Grafik-Engine, da sie selbst auf Mittelklasse-Systemen noch ausreichende Performance bietet (ganz im Gegensatz zu Pacific Assault). Was mich allerdings sehr sehr stört, ist die Tatsache, dass trotz Steam-Freischaltung die DVD im Laufwerk bleiben muss.

Florian Floimair, Student aus Salzburg

Die deutsche Synchronisation hat mich geschockt, so sehr hat sie die Atmosphäre gestört. Glücklicherweise fand ich dann heraus, dass sich das Spiel über Steam auf Englisch umstellen lässt.

Roland Öller, Schüler aus Österreich

Eine Stunde nur für die Installation dieses Spitzentitels ist wahrlich zu viel. Ich möchte nie wieder das meisterwartete Spiel in den Händen halten und einem kleinen Installationsbalken 60 Minuten lang zusehen müssen, wie er von links nach rechts wandert.

Matthias Looks, Student aus Bocholt

Es ist ziemlich schwierig, sich hier völlig zu einem einzigen Spiel zu bekennen, da auch **Far Cry (dt.)** ein verdammt guter Shooter ist, in dem die Atmosphäre stimmt. Das Quäntchen, welches **Half-Life 2** zum besseren Spiel macht, ist das wechselnde Ambiente im Spiel; man ist halt nicht nur auf der Tropeninsel, sondern auch mal in Ruinen, in Gefängnissen oder Höhlen.

Stefan Tietze, Student aus Berlin

Oh, Mann. Da schmachtet man sechs Jahre lang und wünscht sich ein ebenso geniales Game wie **Half-Life 1**, bekommt dann aber größtenteils nur Standardkost. Die Grafik ist schick, aber es fehlt das Bump Mapping. Die Levels wirken platt und nicht plastisch. Die Levels sind abwechslungsreich, aber so unglaublich linear. Eine Story ist vorhanden, aber verwirrend und selbst am Ende bleiben viele Fragen offen. Die Rätsel wirken wie künstlich in die Welt eingebaut. **Far Cry (dt.)** hat mir vor allem aufgrund der überwältigenden Freiheit und der vielen taktischen Möglichkeiten besser gefallen.

Alexander Klein, Schüler aus Wuppertal

Leider empfand ich nicht alle Teile des Spiels als gelungen. Erst spätere Abschnitte konnten im Gegensatz zu der recht langweilige Hovercraft-Fahrt und dem eintönigen Ravenholm voll begeistern. Spannende Physikrätsel, clevere Gegner und eine immer interessanter werdende Story fesseln bis zum Abspann.

Sebastion Förg, Student aus Neuburg

Ich finde, dass das Spiel die 96% nur in der englischen Version verdient hat. Die deutschen Synchronsprecher reden wie betrunkene Austauschschüler, worunter die Story und die Atmosphäre leiden.

Steve Römling, Informatiker aus Meerbusch

INTERVIEW MIT DOUG LOMBARDI

„Steam hilft uns gegen Raubkopierer"



DOUG LOMBARDI ist Pressesprecher bei Valve in Seattle.

PC Games: Während der ersten beiden Tage nach Veröffentlichung hatten mehr als die Hälfte unserer Leser Probleme, **Half-Life 2** über Steam zu aktivieren. 18 Prozent mussten ungefähr eine Stunde warten, bis das Spiel lief, 25 Prozent sogar noch länger. Habt ihr nicht mit einem solchen Ansturm gerechnet?

Lombardi: „Am ersten Tag gab es Probleme, das Spiel zu aktivieren. Aber die Probleme waren am Abend des 16. November beseitigt. Seitdem funktioniert die Aktivierung einwandfrei, nur in ganz wenigen Ausnahmefällen kommt es noch zu technischen Problemen. In den meisten Fällen hilft schon der Neustart von Steam, um den Fehler zu beheben."

PC Games: Vor dem 16. November 2004 gab es für Spieleredakteure keinerlei Möglichkeit, das Spiel außerhalb des Valve-Gebäudes zu spielen. Warum diese Beschränkung?

Lombardi: „Aus Sicherheitsgründen gaben wir bis zur Veröffentlichung am 16. November kein **Half-Life 2**-Testmuster heraus."

PC Games: **Half-Life 2** verkaufte sich allein in Deutschland über 240.000 Mal in den ersten beiden Wochen nach Veröffentlichung. Ist das auf den außergewöhnlichen Steam-Kopierschutz zurückzuführen?

Lombardi: „Hoffentlich liegt es vielmehr an der Qualität des Spiels. Aber davon abgesehen: Wir freuen uns, dass uns Steam gegen die Raubkopierer hilft. Viele andere Toptitel, die dieses Jahr erschienen, hatten in der Beziehung weniger Glück und tauchten vor ihrem offiziellen Erscheinungstermin im Internet auf. Wir werden uns auch in Zukunft um effektive Methoden bemühen, Software-Piraterie zu unterbinden."

PC Games: Etwa vier Wochen nach unserem Vorort-Test gab es ein offizielles Statement von Valve, in dem der Internet-Registrierungsprozess von **Half-Life 2** über Steam angekündigt wurde. Warum habt ihr uns nicht sofort informiert?

Lombardi: „Ich kann mich nicht mehr exakt an das Datum eures Besuchs erinnern und ich weiß auch nicht mehr, wann genau der Steam-Prozess finalisiert wurde. Aber ich bin mir ziemlich sicher, dass wir die Internet-Registrierung erst nach eurem Test als Voraussetzung festlegten."

PC Games: Welche Daten werden eigentlich beim Registrierungsprozess vom Spieler an Valve via Steam übertragen?

Lombardi: „Wir bekommen bei der Steam-Anmeldung die E-Mail-Adresse, den Usernamen, das Steam-Passwort sowie die IP-Adresse. Daraus können wir dann im Falle eines Passwort-Verlustes oder sonstiger Probleme mit Steam den Account eines Spielers wiederherstellen. Darüber hinaus sehen wir natürlich an der schieren Zahl an Steam-Accounts, wie viele Server man für einen reibungslosen Betrieb von Steam benötigt, und können so unseren Online-Dienst weiter verbessern."

PC Games: 54 Prozent unserer Leser sind gar nicht glücklich darüber, dass dem Spiel kein Handbuch beiliegt. Was sagst du zu diesen Beschwerden?

Lombardi: „Wenn jemand nicht weiß, wie das Spiel funktioniert oder wie man die Hardware-Konfigurationen zurückstellt, hilft eine E-Mail an support@valvesoftware.com. Wir stehen gerne mit Rat und Tat zur Seite."

WELCHEN DER GENANNTEN SHOOTER HALTEN SIE FÜR DEN BESTEN?



WAS HAT SIE AM MEISTEN GESTÖRT?



HAT HALF-LIFE 2 IHRE ERWARTUNGEN ERFÜLLT?





STALKER

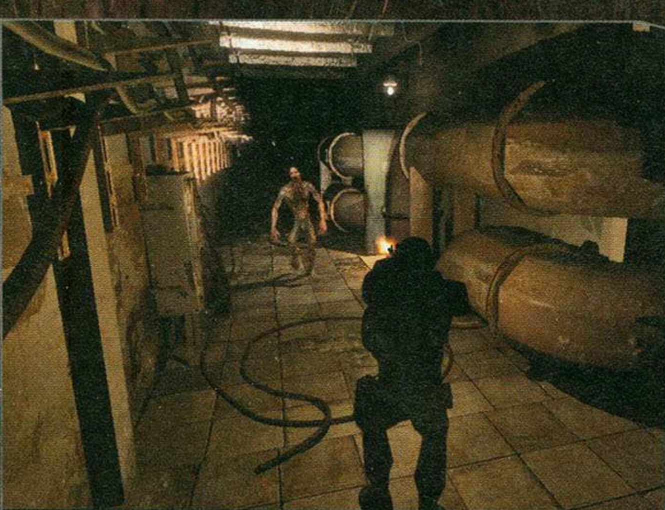
Die Verknüpfung von Ego-Shooter und Rollenspiel ist eine schwierige. STALKER fühlt sich herausgefordert.

Plötzlich weißes Licht in Tschernobyl. Die Erde rumpelt, dazu Zickzack-Blitze am Himmel. Jene, die im Atomkraftwerk arbeiten, sterben sofort. Die Leute im Umkreis werfen sich auf den Boden, die Hände verzweifelt ins Gesicht gestemmt, aber es ist zu spät. Sie erblinden auf der Stelle und stolpern dann hilflos ins Freie: Weg, nur weg! So schaut der Reaktorunfall von Tschernobyl aus, wie ihn das ukrainische Entwicklerteam GSC Game World für **STALKER** hernimmt. Im Spiel wird das Jahr 2006 geschrieben, als die Katastrophe geschieht, und alles ist ein bisschen schlimmer: Da ist das Militär, das nach dem Fiasko anrückt und das Gebiet komplett absperrt; da sind die verstrahlten Tiere, die sich allmählich in Kreaturen verwandeln, deren Leibspeise Menschenfleisch ist; da sind die Stalker, die Jahre danach von Geldgier getrieben in die verbotene Zone eindringen und Jagd nach Artefakten machen.

Inhaltlich weicht **STALKER** von realen Gegebenheiten also meilenweit ab, doch geographisch nimmt sich das Spiel ausnahmslos ernst. Die 30 Quadratkilometer, die GSC Grashalm um Grashalm nachgebildet hat, sind anhand von Fotos entstanden. Die Stadt um Tschernobyl, Pripjat heißt sie, ist mit schauerlicher Exaktheit umgesetzt. Das verlassene Riesenrad steht da. Am Wegesrand wurzeln Bäume, die ihre kahlen Zweige ausstrecken. Von den leeren Sitzreihen eines kleinen Stadions bröckelt Holz. Die Wohnhäuser stehen wie eingefroren nebeneinander. Jemand, der im evakuierten Pripjat gelebt hat, würde den Ort auf dem Bildschirm sofort wiedererkennen.

Geheime Geschichten

18 Levels stecken in den 30 Quadratkilometern Spielgebiet, und sie zeichnen sich dadurch aus, dass geskriptete Ereignisse fehlen. Es gibt keine Gänge, in denen zu festgelegter Sekunde Gegner um die Ecke springen. Es

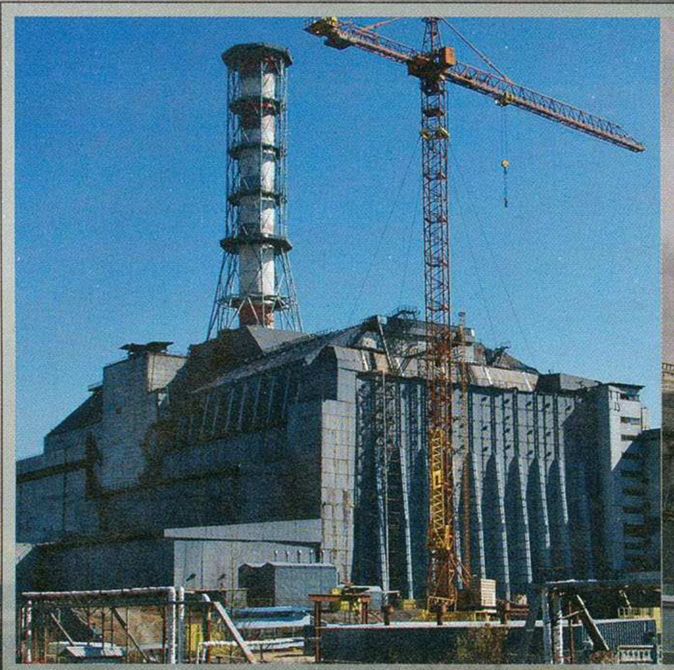


KLAUSTROPHOBISCH Innenlevels wie dieser hier nehmen nur einen sehr kleinen Teil des Spielareals ein. Meistens durchstreifen Sie gewaltige Außenareale.



IMMER DRAUF In den heruntergekommenen Gängen des Atomkraftwerks stoßen Sie auf Bloodsucker-Kreaturen, die allergisch auf Schnellfeuergewehre reagieren.

Realität und Spiel: Sehen Sie den Unterschied?





Das Atomkraftwerk in der Realität (links) und im Spiel Authentisch soll **STALKER** trotz des teilweise fiktiven Zukunftsszenarios sein, deshalb entstehen die wichtigen Areale im Spiel anhand von Fotos. Wie genau die Entwickler bei der Arbeit vorgehen, zeigen diese beiden Vergleichsbilder. Übrigens: GSC Game World hat einen Architekten beauftragt, der alle Gebäude im Spiel auf ihre Tauglichkeit prüft. Entspricht ein Bauwerk nicht der Norm, bastelt der Leveldesigner so lange daran herum, bis es in derselben Form auch in Wirklichkeit existieren könnte.

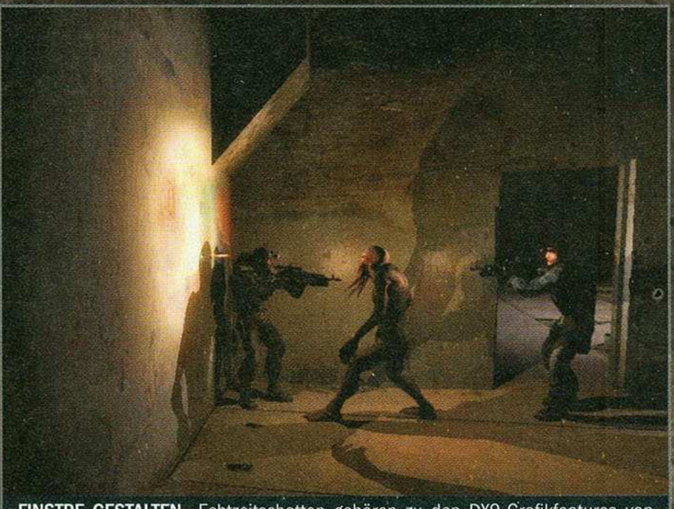
gibt auch keine Explosionen, die genau dann losgehen, wenn Sie über eine alte Hängebrücke balancieren. **STALKER** ist nichtlinear und damit das **Morrowind** der Ego-Shooter. Der Spielverlauf passt sich ständig Ihren Entscheidungen an; am Ende lösen Sie eine von acht Endsequenzen aus. Welche Sequenzen das sein werden, darüber lassen sich nur Vermutungen anstellen. Wenn man die Entwickler nach der Story befragt, bleiben deren Lippen fest verschlossen: kein Kommentar. Gesagt wird nur, dass es eine Verschwörung geben werde, welche aufzudecken Ihre Aufgabe ist. Sie sind damit nicht nur ein Stalker, der hinter wertvollen Artefakten her ist. Sie kommen nebenbei auch einer Intrige auf die Spur, die bestimmt etwas mit den Experimenten zu tun hat, die Wissenschaftler in der Zone durchführten.

Riesige Bewegungsfreiheit

Wenn ein Level beginnt, stehen Sie erst einmal alleine in der Prärie. Sie können dann nach vorne gehen, nach hinten, nach links oder nach rechts, im Klartext: wohin Sie wollen. Niemand schreibt Ihnen einen Weg vor oder zieht einen roten Faden, der Sie durchs Gestrüpp führt. Was macht man als Stalker, vor dessen Füßen sich kilometergroße Landschaften ausbreiten? Eine Möglichkeit wäre, die Karte zu studieren: Auf Knopfdruck entsteht eine bildschirmgroße Zeichnung, auf der Sie Häuser, Brücken, Wege und Stützpunkte ausmachen. Auch der Aufenthaltsort der Dealer, mit denen Sie regelmäßig handeln, ist einsehbar. Händler sind immer eine gute Anlaufstelle, denn meistens bekommen Sie dort Aufträge. Geredet wird wie in einem Rollenspiel: Sie klicken sich durch Dialogoptionen, die in einem Textfenster auftauchen. Angenommene Missionen landen im PDA, wo sie sich auswählen lassen, was ein Update auf der Karte bewirkt: Rote Pfeile zeigen in Echtzeit zum Zielort. Es ist das System, das schon in



ERWISCHT! Mit der Taschenlampe leuchten Sie sich durchs Dunkel; erschrecken Sie aber nicht, wenn der Lichtkegel auf eine Monsterfratze fällt.



FINSTRE GESTALTEN Echtzeitschatten gehören zu den DX9-Grafikfeatures von STALKER. Sie passen sich dynamisch an die Lichtquellen an.

So spielt sich STALKER: Missionsschauplätze im Überblick



STALKER spielt sich zumeist auf großen Karten ab, wo Sie in freier Reihenfolge die Ziele besuchen, die auf Ihrer Übersichtskarte eingezeichnet sind. Stationen im Überblick:

HOLZHÜTTE Holzhütten eignen sich als Schlafplatz, doch nicht diese: Hier kommen nachts Zombies hervor.

ERDLOCH In einem Hügel ist ein Erdloch, in dem ebenso Zombies hausen. Sie sollten die Untoten nicht stören.

EINGESTÜRZTE BRÜCKE In der Mitte treffen Sie auf eine Brücke, die ihre besten Zeiten hinter sich gelassen hat. In den Ruinen finden Sie ein Artefakt, das von Soldaten bewacht wird.

ANOMALIE Hier, mitten in der Prärie, ist die Strahlung besonders heftig: Es haben sich Anomalien gebildet, denen Sie nicht zu Nahe kommen sollten, wenn Ihnen Ihr Leben lieb ist.

ABGELEGENE FABRIK In einer alten Fabrik müssen Sie sich gegen andere Stalker zur Wehr setzen, zum Dank winken Waffen wie Scharfschützengewehre und Raketenwerfer.

DEALER Der Händler lebt sicher in einem Bunker, oben tummeln sich gefährliche, weil verseuchte Hunde.

MILITÄRBASIS Die Militärbasis wirkt verlassen; der Schein trügt. Hier sammeln Sie viele liegen gelassene Gegenstände ein.

Alles im Fluss: Wetter und Tageszeiten



ZYKLUS Ob es Tag ist oder Nacht, ob es regnet oder nicht, hat auch Auswirkungen aufs Spiel: Im Dunkeln können Sie sich besser verstecken, doch es sind mehr Gegner aktiv.

Sacred die Navigation zum Kinderspiel machte.

Das alles klingt nach Rollenspiel, aber **STALKER** zieht einen Schlussstrich, bevor es die Genre-Grenze überschreitet: Erfahrungspunkte und Statuswerte bleiben bei **Morrowind**. Sie profitieren jedoch trotzdem, wenn Sie einen Gegner abschießen. All seine Habseligkeiten lassen sich anschließend aufsammeln und im Rucksack verstauen. Wie in **Diablo** nehmen größere Gegenstände mehr Inventarkästchen ein, und wenn der Platz voll ist, geht nichts mehr. Sie werden bemerkenswert viel Zeit im Ausrüstungsbildschirm verbringen: Dort bestimmen Sie die verwendete Munitionsart, benutzen Gegenstände wie Wodka, schrauben Schalldämpfer auf Kanonenläufe oder legen Ihrem Stalker schusssichere Westen an.

Gegner mit Grips

Ein Grund, warum sich **STALKER** regelmäßig nach hinten verschoben hat, ist die schwierig zu programmierende künstliche Intelligenz. Wenn die Entwickler von der KI sprechen, dann nehmen sie dazu den Begriff „Lebenssimulation" her. Was sie damit sagen wollen: Jeder NPC reagiert anders und teilweise unabhängig von den Aktionen des Spielers. Kein Verhalten in der Wildnis ist voraussehbar: Der eine Stalker trifft auf ein paar Zombies, die sich mit Mutanten anlegen; der andere beobachtet vielleicht Hunde, die im Rudel über Artefaktjäger herfallen. Die Dinge geschehen, ohne dass Sie eingreifen. Und immer muss man aufpassen, dass man nicht selber zum Opfer wird.

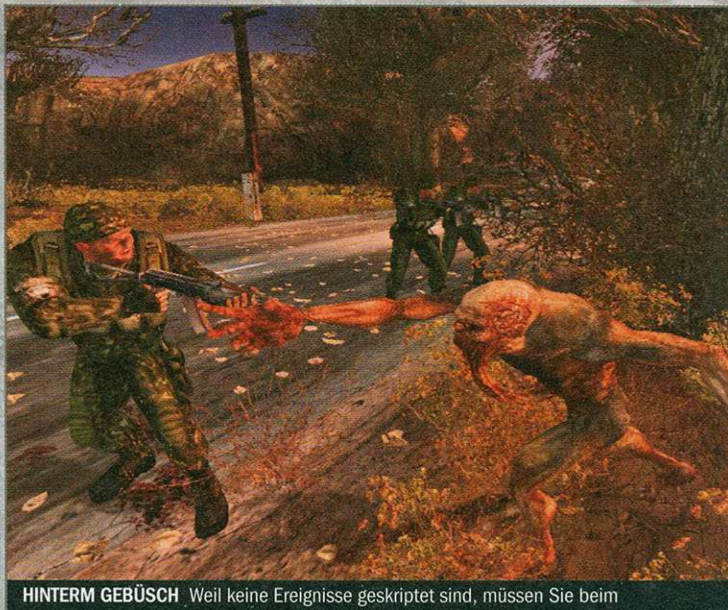
Im Notfall hilft ein Waffenarsenal: Messer, Pistolen, Schrotflinten, Schnellfeuer- und Scharfschützengewehre. Auch hier ist faszinierend, wie die Monster reagieren. Einige schnauben und sprinten frontal auf Sie zu, wenn in Ihrer Hand nur ein Messer blitzt, nehmen aber jaulend Reißaus, sobald Sie den Raketenwerfer auspacken. Selbst die Anzahl Ihrer Lebensenergiepunkte beeinflusst den Angstfaktor der Gegner: Ein stöhnender Stalker, der sich träge voranschleppt und eine Blutspur hinterlässt, wird als leichte Beute betrachtet. Bestimmte Kreaturen sind gefährlicher als andere: Wenn Ihnen eine radioaktiv verseuchte Ratte in den Zeh beißt, sind Sie dermaßen verstrahlt, dass Sie Karriere als Flutlicht machen könnten. Gegen Radioaktivität ist Wodka das geeignete Gegengift. Das russische Nationalgetränk lässt sich auch anderweitig einsetzen, etwa als Bombe: Platzieren Sie die Flasche auf dem Boden, nehmen Sie sicheren Abstand und schießen Sie mit der Pistole darauf, dann rumst es.

Offenes Spieldesign

Was im Wilden Westen Gold war, sind in **STALKER** Artefakte. Jeder möchte die geheimnisvoll glitzernden Gesteinsbrocken in seinem Besitz wissen. Häufig finden sich Artefakte neben so genannten Anomalien, das sind auf die Entfernung unsichtbare Energiestürme, die von der



ENDZEITSTIMMUNG Die Sonne geht vor dem Gerümpel einer zusammengebrochenen Fabrikanlage unter. STALKER weiß, wie man Atmosphäre schafft.



HINTERM GEBÜSCH Weil keine Ereignisse geskriptet sind, müssen Sie beim Spielen stets auf der Hut sein; es kann immer ein Gegner angreifen.



BLOODSUCKER

Allein das Erscheinungsbild des Bloodsuckers reicht, damit es einem Angst und Bange wird. Doch eine Fähigkeit ist es, die ihn zum besonders gefährlichen Gegner werden lässt: Er darf sich zu jedem Zeitpunkt unsichtbar machen, etwa um die Flucht zu ergreifen oder aus dem Hinterhalt anzugreifen.

BRUMM-BRUMM Der APC BTR-70 fasst 16 Personen und verfügt über ein Maschinengewehr als Bordgeschütz. Interessant vor allem für Mehrspieler-Modi!

Strahlung hervorgerufen in der Landschaft toben. Sobald Sie ein Knistern hören und die Luft zu flirren beginnt, sollten Sie auf der Stelle umdrehen. Mutige werfen Steine nach vorn, um den genauen Ort der Stürme auszumachen, und balancieren anschließend wie an einem Minenfeld vorbei. Manche Anomalien sind so breit, dass sie als unsichtbare Levelgrenze fungieren; diese Aufgabe übernehmen sonst Holz- und Stacheldrahtzäune.

Trotz der Begrenzungen ist die Bewegungsfreiheit groß , und damit entstehen etliche Möglichkeiten, die beim Lösen der Missionen infrage kommen. Einmal lautet der Auftrag, einen Gegenstand zu stibitzen, den eine Militärkolonne bewacht. Ab jetzt verzweigt der weitere Spielablauf. Sie könnten zum Beispiel erst das Umfeld erkunden, um liegen gelassene Waffen aufzustöbern. Mit einem Scharfschützengewehr ließen sich die Soldaten wunderbar auf die Entfernung ausschalten. Eine Alternative wäre, sich in einer Hütte niederzulassen und bis Mitternacht zu schlafen. Ein Nickerchen mitten in der Wildnis ist nur dann empfehlenswert, wenn Ihnen knurrende Monster lieber sind als das Schrillen eines Weckers. Bei Nacht schleichen Sie sich dann ins Lager, von Baum zu Baum huschend, um den Blicken der Patrouille zu entgehen. Für Scheinwerfer empfiehlt sich der alte Sam-Fisher-Trick: Mit der schallgedämpften Waffe schießen Sie Lichter aus, bis sich Dunkelheit ausbreitet. **STALKER** ist eben nicht nur Action- und Rollenspiel, sondern auch Schleich-Shooter.

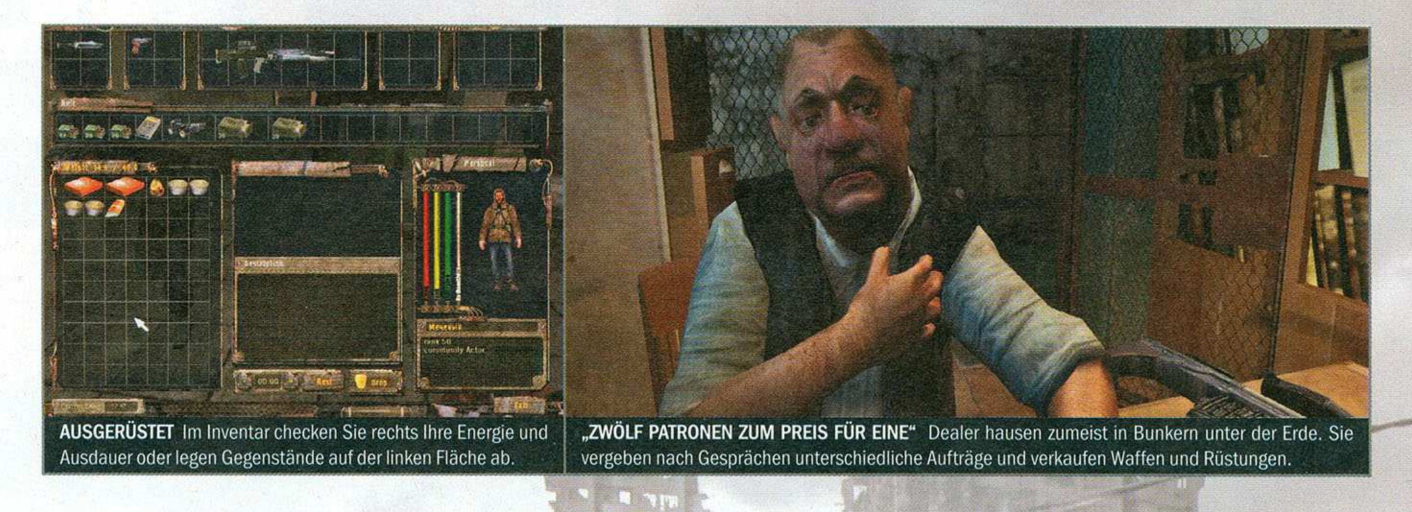
THOMAS WEISS



__STALKER__ gehört zu jenen Spielen, deren Erscheinungstermin wie eine nasse Seife ist: Greift man danach, flutscht sie davon. Ich drücke den Entwicklern deshalb die Daumen, dass sich die düster-depressiven, aber extrem stimmungsvollen Landschaften bis Mai vollständig mit Spiel füllen. Es ist noch viel zu tun!

Entwickler: GSC Game World
Anbieter: THQ
Termin: Mai 2005

WIE IN DOOM 3 In den Ruinen des Atomkraftswerks treiben sich ebenso viele Monster herum wie außerhalb. Doch drinnen kommt die Gefahr der Dunkelheit dazu.



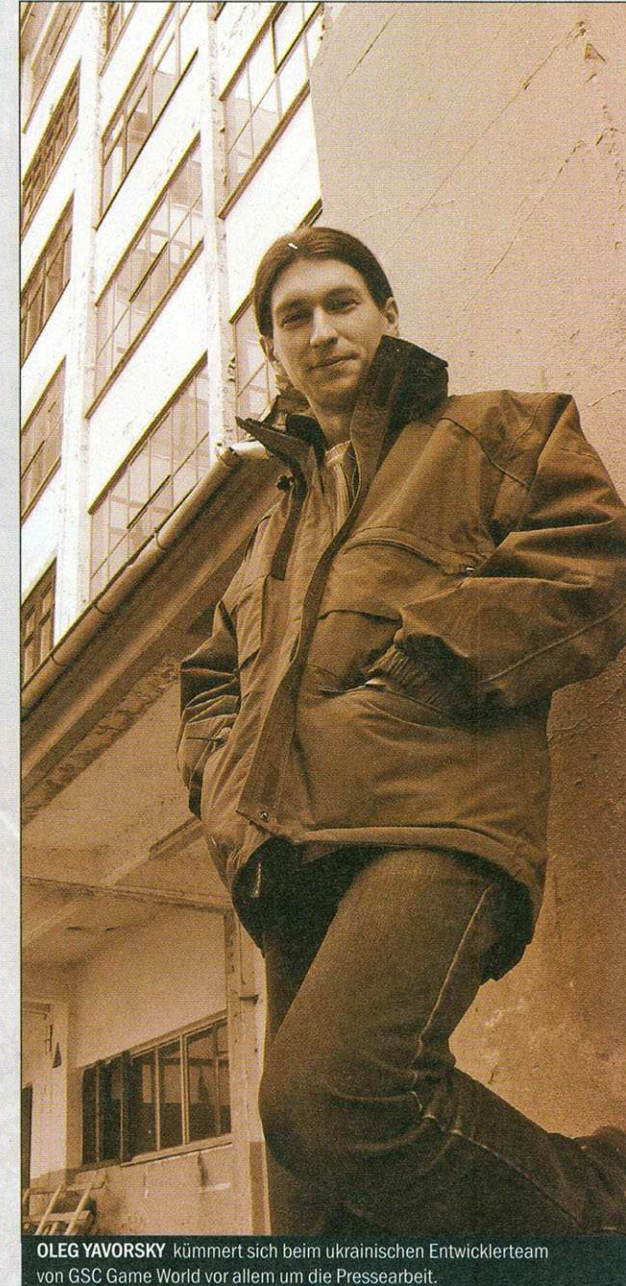
AUSGERÜSTET Im Inventar checken Sie rechts Ihre Energie und Ausdauer oder legen Gegenstände auf der linken Fläche ab.

„ZWÖLF PATRONEN ZUM PREIS FÜR EINE" Dealer hausen zumeist in Bunkern unter der Erde. Sie vergeben nach Gesprächen unterschiedliche Aufträge und verkaufen Waffen und Rüstungen.

INTERVIEW MIT OLEG YAVORSKY

„STALKER ist wie das richtige Leben: Unberechenbar!"

PC Games: Hättet ihr gedacht, dass sich die Entwicklung so lange hinziehen würde?
Yavorsky: „Wir haben schon vermutet, dass sich vor uns ein steiniger Weg ausbreiten würde, aber dass er so lang ist, damit haben wir nicht gerechnet. Rückblickend sind die Verzögerungen verständlich: Wir arbeiten mit einer neuen Technologie und stecken einfach eine Menge Zeit in die Entwicklung, damit am Ende das Balancing stimmt und **STALKER** stabil läuft."
PC Games: **STALKER** hat sich etliche Male verschoben. Wo lagen die Probleme?
Yavorsky: „Unsere Ziele sind hoch, und um sie zu erreichen, muss man vieles ausprobieren. Manches davon funktioniert, manches nicht. Am meisten Zeit kostet uns die KI, also das Lebenssimulationssystem. Ich kann dir sagen: Eine lebendige Welt zu entwickeln, das ist ein Albtraum! (lacht) Hinzu kommen komplexe Aspekte wie Kommunikation und Handel im Spiel."
PC Games: In einem derart komplexen Spiel ist es bestimmt ziemlich schwierig, all die Bugs loszuwerden ...
Yavorsky: „Wir haben uns erst kürzlich mehr Zeit genommen, um uns speziell um Bugs und das Balancing zu kümmern. Wir wollen das Produkt erst veröffentlichen lassen, wenn die Qualität stimmt."
PC Games: Ist der Mai 2005 in Gefahr?
Yavorsky: „Ich denke nicht."
PC Games: Wie schätzt du die Spielzeit ein?
Yavorsky: „Unsere Levels sind riesig und es ist schon allein zeitaufwendig, sich darin fortzubewegen. Es gibt außerdem tonnenweise Nebenquests, die den Spieler abseits der Hauptmissionen beschäftigen. Er kann auf diese Art sein Ansehen bei anderen Stalkern steigern oder seinen Geldbeutel füllen. Ich denke, wenn man sich beeilt, schafft man das Spiel in 30 bis 40 Stunden."
PC Games: Was kannst du zur spielerischen Freiheit erzählen?
Yavorsky: „Grundsätzlich gilt: Der Spieler hat zu jedem Zeitpunkt völlige Bewegungsfreiheit. Er wird nie in einen Flur gesteckt, wo eine geskriptete Sache nach der anderen geschieht. Die einzigen Begrenzungen sind Anomalien oder zu starke Gegner. Hier helfen besseres Equipment, doch clevere Spieler schaffen es vielleicht auch ohne. Was die Missionen angeht: Auch hier gibt es viele unterschiedliche Lösungswege. Wenn der Spieler ein Artefakt finden soll, kann er beispielsweise die Suche auf eigene Faust starten. Oder er heftet sich unbemerkt an die Fersen eines feindlichen Stalkers, der das gleiche Ziel verfolgt. Wenn die Sache zu lange dauert, ist es möglich, dass das Artefakt schon von einer ganz anderen Gruppe geklaut wurde. **STALKER** ist wie das richtige Leben: Unberechenbar!"
PC Games: Wie funktionieren die Fraktionen?
Yavorsky: „Es gibt verschiedene Stalker-Clans, die sich in der Zone tummeln. Sie alle verfügen über eine eigene Philosophie. Der Duty-Clan hat es sich zum Beispiel zur Aufgabe gemacht, Mutanten davon abzuhalten, in die Zone einzudringen. Alle Clans lassen sich mit einigen grundlegenden Attributen charakterisieren, die von absolut positiv bis abgrundtief böse reichen. Es kann vorkommen, dass der Spieler gefragt wird, einem Clan beizutreten. Welcher Clan die Anfrage stellt, hängt von der Verhaltensweise des Spielers ab. Das erhöht den Wiederspielbarkeitsfaktor. Es wird interessant sein, **STALKER** ein zweites Mal mit einer völlig anderen Rolle durchzuspielen."
PC Games: Statt eigene Multiplayer-Levels zu entwickeln, habt ihr Singleplayer-Areale entsprechend abgesteckt. Werden die Spieler nicht richtige Mehrspieler-Karten vermissen?
Yavorsky: „Absolut nicht, denn die Mehrspieler-Karten sind stark modifiziert worden. Jeder Baum, jeder Betonklotz, jedes Fahrzeug und jedes Fass ist von unseren **Counter-Strike**-Profis da platziert worden, wo sie das beste Spielvergnügen bereiten."
PC Games: Welche Rolle wird die Physik spielen?
Yavorsky: „Die Welt ist voller dynamischer, komplexer und interaktiver Objekte, die für Abwechslung und Atmosphäre sorgen. Wenn man gerade gegen patrouillierende Soldaten kämpft, kann man beispielsweise einen Karren als Deckung hernehmen. Während man sich dahinter versteckt, lässt er sich nach vorne schieben. Dann gibt es da noch Einrichtungsgegenstände, die sich zerstören lassen, Lampen, die unter Beschuss hin und her schwanken, Gaskanister, die explodieren – die Liste ist lang.



OLEG YAVORSKY kümmert sich beim ukrainischen Entwicklerteam von GSC Game World vor allem um die Pressearbeit.

Splinter Cell 3

Stealth-Meister Sam Fisher steht kurz vor einem starken Comeback. Wir haben uns vorsichtig durch die ersten Missionen von Chaos Theory geschlichen.

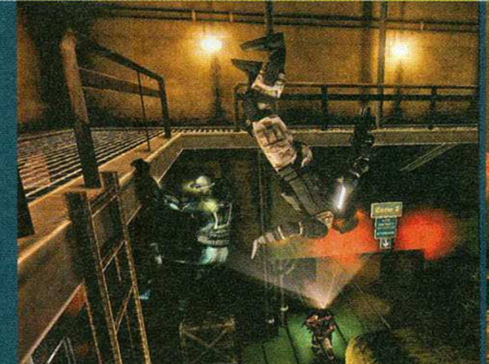
Einsam und allein erkundet Spezialagent Sam Fisher mal wieder ein Gebäude, in dem er eigentlich nichts verloren hat. Einsatzleiter Colonel Lambert warnt per Funkspruch vor patrouillierenden Wachen und gibt den guten Rat, sich nicht blicken zu lassen. „Lasst mich raten", grummelt Sam, „dreimal den Alarm auslösen und die Mission ist vorbei?". Lamberts seufzende Antwort: „Seien Sie nicht albern, Fisher – schließlich sind wir hier nicht in einem Computerspiel ..."

Spielraum-Erweiterung

Diese augenzwinkernde Referenz an frühere Grenzen und Tricks des Missionsdesigns ist typisch für die Aufbruchsstimmung, die **Splinter Cell 3: Chaos Theory** verbreitet. „Wir haben alle vier wesentlichen Tugenden überarbeitet: Stealth-Spielablauf, Technologie, Story und die Fähigkeiten von Sam Fisher.", meint Produzent Mathieu Ferland. Beim Aufbau der Levels gewähren Ihnen die Entwickler viel mehr Freiheiten. Das angesprochene Alarmauslösen macht das Leben vielleicht schwerer (Wachen werden argwöhnischer und legen Schutzwesten an, optionale Nebenmissionsziele lassen sich nicht mehr erfüllen). Aber Sie können immer noch improvisieren, um das Hauptziel des Auftrags zu erreichen. Geht mal ein Anschleichmanöver schief und die Wache bemerkt, dass sich dicht hinter ihr ein Agent anpirscht, ist man für die neuen Nahkampfmittel aufrichtig dankbar. Je ein Tastendruck löst Knieattacke oder Messerstecherei aus. Das eine Manöver sorgt für Bewusstlosigkeit, das andere ist tödlich, beide legen den Gegner sofort flach. Ansporn zur Spurenvermeidung und eleganteren Spielweise gibt die Effizienzbewertung im Rahmen der Analyse am Ende einer Mission.

Mehr Multiplayer denn je: Sam Fisher wird gesellig

Das erste Splinter Cell war eine einsame Angelegenheit, erst mit Teil 2 namens Pandora Tomorrow kam eine Mehrspieler-Variante dazu. Dieser „Versus-Modus" kehrt bei Chaos Theory in erweiterter Form zurück. Geplant sind auch Deathmatch und „Disk Hunt", wo derjenige gewinnt, welcher als Erster ein Dutzend Datenträger erbeutet. Am innovativsten und unterhaltsamsten wirkt derzeit der Coop-Modus, bei dem zwei Spieler eng zusammenarbeiten.



FALLBEISPIEL Der Abgrund-Grabscher lässt sich jetzt auch im Versus-Modus einsetzen.



BODENSTÄNDIG Team Spion und Team Söldner treten in sechs neuen Maps gegeneinander an.



ZWEISAMKEIT Coop-Erfolg stellt sich nur mit Absprachen und gemeinsamen Manövern ein.

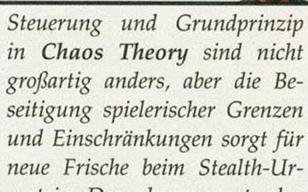


CHIROPRAKTIKER-TERMIN Von der Decke baumelnd setzt Sam Fisher zum Nackenknacks-Manöver an – eventuell kommt ja doch nicht immer alles Gute von oben ...

Wachsamere Wachen

Wesentlichen Anteil am gesteigerten Nervenkitzel hat die komplett neu programmierte künstliche Intelligenz der Wachen. Wenn man nicht gerade im Dunkeln verweilt, sehen die Burschen so ziemlich alles (auch Schatten und Spiegelungen), sind verflixt hellhörig und hartnäckig, sobald etwas ihren Argwohn erregt hat. Wenn Ihre Stealth-Bemühungen trotz aller guten Vorsätze häufig in wilde Schießereien ausarten, können Sie vor dem Einsatz auch eine angriffslustigere Waffenkonfiguration (zum Beispiel Schrotflintenaufsatz) wählen.

HEINRICH LENHARDT



*Steuerung und Grundprinzip in **Chaos Theory** sind nicht großartig anders, aber die Beseitigung spielerischer Grenzen und Einschränkungen sorgt für neue Frische beim Stealth-Urgestein. Dazu kommen atemberaubende Technik und viel Liebe zum Detail. Zum Beispiel macht es riesig Spaß, die ebenso informativen wie witzigen Gespräche zwischen den Wächtern zu belauschen.*

Entwickler: Ubisoft Montreal
Anbieter: Ubisoft
Termin: März 2005



SANFT ODER MIT GEWALT? Bei der Waffenwahl vor Missionsbeginn kann sich jeder Spielertyp eine passende Konfiguration aussuchen. Echt umwerfend: der Schrotflinten-Aufsatz.

Earth 2160

Krawall im All: Der bildschöne Echtzeitstrategie-Kracher macht gewaltige Fortschritte. Wir haben uns für Sie in packende Mars-Gefechte gestürzt.

Nachdem die blutrünstige Menschheit die gute, alte Erde in einem langjährigen Krieg zerbröselt hat, ist ein Umzug angesagt. Der wenig einladende Mars wurde dazu auserkoren, den verfeindeten Parteien UCS, ED und LC als neue Heimat zu dienen. Doch anstatt sich erst mal gemütlich einzurichten, gehen die Streithähne, kaum auf dem roten Planeten angekommen, schon wieder aufeinander los. Dummerweise ohne zu merken, dass im Innereren des Mars eine unbekannte Bedrohung aus einem tiefen Schlaf erwacht ... Das vor fünf Jahren erschienene **Earth 2150** kam dermaßen gut an, dass kaum eine Redaktionswoche ohne „Gibt's was Neues von **Earth 2160**?"-Anfragen vergeht. Für PC Games Anlass genug, sich bei Publisher Zuxxez die neueste Version anzuschauen. Und eines gleich vorweg: Ja, die hier abgebildeten Screenshots zeigen Spielgrafik.

Auf zu neuen Welten

Ähnlich wie in **Warcraft 3** ist der Ablauf der Missionen nicht mehr frei wählbar; das dynamische Kampagnensystem des Vorgängers haben die Entwickler zugunsten einer packenderen Geschichte umgestaltet. So wird man zunächst die ED-Kampagne beenden müssen, um eine andere Fraktion spielen zu können. Trotzdem ist der Ablauf nicht streng linear, man soll immer noch zeitgleich eine Hauptbasis mit mehreren Außenposten verwalten dürfen. Auch wird man nicht nur auf dem Mars agieren, sondern vielmehr zwölf verschiedene Planeten, Monde und vergleichbare Himmelskörper bereisen. Zu den drei bekannten Parteien gesellt sich im Laufe der Geschichte eine neue, noch geheime Alienrasse. Jede Fraktion verfügt über mehr als 13 verschiedene Gebäude und Einheitentypen. Letztere lassen sich anhand eines verbesserten Baukastensystems in unzähligen Varianten untereinander kombinieren. Hinzu kommen neutrale Völker, denen Sie auf den unterschiedlichen Kriegsschauplätzen begegnen werden. Jede der vier Kampagnen umfasst sieben lange Missionen mit mehreren Haupt- und Nebenzielen. Die Entwickler versprechen für den Singleplayer-Modus eine gewaltige Spielzeit von 100 bis 150 Stunden Gesamtlänge; die filmreife Geschichte wird anhand von Zwischensequenzen sowie direkt in den Missionen erzählt. Einen Mehrspieler-Modus bietet **Earth 2160** selbstverständlich auch: Bis zu acht Spieler werden sich in mehreren Spielvarianten auf zehn verschiedenen Karten austoben dürfen. Besonders interessant: Sie können jederzeit in laufende Matches einsteigen und diese zwischendurch abspeichern.

Frischer Genrewind

Das bewährte Spielprinzip, bestehend aus Basisbau, Ressourcenmanagement und heftigen Scharmützeln, variierte bereits der Vorgänger mit innovativen Features und **Earth 2160** wird einige dieser Spiel-Elemente erneut aufgreifen. So gibt es wieder Tag-und-Nacht-Wechsel, deren Witz unter anderem darin besteht, dass man jegliche Beleuchtung an Gebäuden und Einheiten auf Wunsch deaktivieren kann. Auf diese Weise können Sie Ihre Truppen des Nachts unbemerkt an gegnerischen Stellungen vorbeimanövrieren oder fies aus dem Hinterhalt angreifen. Das Wettersystem wurde aufgemotzt, sodass sich Einheiten nun bei Regen langsamer durch den Schlamm bewegen als bei Trockenheit. Ebenfalls aus den Vorgängern bekannt ist die Möglichkeit, mehrere Ansichtsfenster gleichzeitig einzublenden. Schön: Sie können auf Wunsch das Gesc̈hehen auch aus der Ego-Perspektive Ihrer Einheiten betrachten. Wer jetzt befürchtet, das Spiel würde ähnlich wie **Battlezone** auch Shooter-Ele-



VIELFÄLTIG Der Spieler bekommt mehr als nur triste Marsoberflächen zu sehen.

PRAKTISCH In Notfällen lassen sich die verschiedenen Module von LC-Gebäuden abkoppeln und in Sicherheit bringen.



GIPFELTREFFEN Die angeforderte Luftunterstützung räumt unter den feindlichen Truppen auf.

Eine Basis der Lunar Corporation

Anstatt sich breit zu machen, baut das Mondvolk lieber in die Höhe.

Forschungszentrum
Hier werden neue Technologien erforscht. Da kein weiteres Modul auf das Forschungszentrum gesetzt werden kann, sollte es stets die Spitze eines Gebäudeturms bilden.

Solar-Kraftwerk
Das Kraftwerk beliefert sämtliche Module mit Energie. Nur bei ausreichender Stromversorgung ist die Produktionsfähigkeit einer LC-Basis auf Dauer gewährleistet.

Flugfeld
Auf vier separaten Start- und Landebahnen können die zuvor im Produktionsmodul hergestellten Jäger und Bomber schnell betankt und aufmunitioniert werden.

Verteidigungsmodul
Für den Ernstfall verfügt dieses Modul über drei bewegliche Aufhängungen, an denen verschiedenste Waffensysteme angebracht werden können.

Kaserne
Dieses Modul dient den Soldatinnen der Lunar Corporation nicht nur als Lebensraum, sondern auch als Ausbildungs- und Trainingscamp für den Kampfeinsatz.

Produktionszentrum
Sämtliche Kampffahrzeuge werden hier montiert und gewartet. Per Gravitationslift gelangen sie nach unten.

Lagerkomplex
In diesem wichtigen Bereich werden Rohstoffe aufbewahrt. Ohne ein solches Modul wird es nicht möglich sein, zusätzliche Ressourcen abzubauen und einzulagern.

Hauptmodul
Das Fundament einer LC-Basis bildet das Hauptmodul, auch „Big Foot" genannt. Darauf werden alle anderen Gebäudeteile in beliebiger Reihenfolge gestapelt.



FEUERWERK Komplexe Partikelberechnungen sorgen für beeindruckende Spezialeffekte.



UNDURCHSICHTIG Auf einigen Planeten hängt dichter, volumetrischer Nebel in der Luft und erschwert die Sicht.



IDYLLISCH In ruhigen Momenten können Sie solche schmucken Panoramaszenen genießen.



IM ABENDROT Drei Jäger sausen vor prächtigem 3D-Himmel über eine Basis hinweg.



MACH SITZ Die Entwickler gaben diesem Mech liebevoll den Spitznamen „Dog".

mente enthalten, darf ganz beruhigt sein: Laut Zuxxez ist nichts dergleichen geplant.

Einige Aspekte von **Earth 2150** werden Sie im Nachfolger allerdings vergeblich suchen: Aktuell sind weder Wassereinheiten noch Tunnelsysteme im Spielkonzept vorgesehen, dafür bieten packendere Luftkämpfe und Innenmissionen jedoch mehr als ausreichenden Ersatz. Wie Letztere im Detail aussehen werden, ist zwar noch nicht bekannt, doch sollen sie wesentlich zur Storyentwicklung beitragen. Wenn Sie auf der Karte einen Gebäude- oder Höhleneingang entdecken, können Sie eine ausgewählte Gruppe von Einheiten hineinschicken – ohne Nachladepause. Da Sie keinerlei Verstärkung hinterherschicken dürfen, empfiehlt es sich für solche Einsätze, nur die erfahrensten Recken einzusetzen. Schön, dass die Truppen ihre Erfahrungswerte über die Missionen hinweg behalten. Der Spieler tut also gut daran, seine kampferprobten Eliteeinheiten nicht leichtfertig ins gegnerische Sperrfeuer zu schicken. Auch das Forschungssystem wurde angepasst: Anstatt in jeder Mission immer wieder aufs Neue die gleichen Erfindungen zu machen, wird Ihr Wissensstand nun mit in den nächsten Einsatz übernommen, sodass Sie bis zum Ende einer Kampagne auf eine Menge entwickelter Einheiten, Waffen und Technologien zurückgreifen können. Ähnlich komplex gestaltet sich das Wirtschaftssystem. Anstatt einer gibt es nunmehr drei Ressourcen, die Sie in den teils ungastlichen Umgebungen abbauen. Metall, Wasser und Silizium liegen in verschiedenen Zuständen vor und lassen sich unterschiedlich effizient abbauen. Beispielsweise ist der Ertrag für Wasser in flüssiger Form höher, als wenn Sie den Rohstoff in Form eines Eisblocks abtransportieren.

Ideen muss man haben

Was wäre ein **Earth**-Spiel ohne innovative Features? Als heraus-

Die vier Rassen im Detail

LC (Lunar Corporation)
- Das weibliche Mondvolk ist eigentlich friedlich, kämpft nun aber auf dem Mars um sein Überleben.
- Die meisten Einheiten der LC können per Jetpack und Gravitationsantrieb schweben.
- Eine LC-Basis besteht aus mehreren stapelbaren Modulen.

EARTH 2160

UCS (United Civilized States)
- Ein Computersystem hat der Menschheit den Krieg erklärt und die UCS beinahe ausgelöscht.
- Riesige Mechs und schwer bewaffnete Kampfroboter bilden das Rückgrat der UCS-Armee.
- UCS-Einheiten kommen ohne menschliche Piloten aus. Das erlaubt den Einsatz spezieller Waffentypen.

ED (Eurasian Dynasty)
- Die ED stellt die zweite menschliche Rasse dar. Ihr Krieg mit der UCS führte zur Zerstörung der Erde.
- Die ED schickt schwere Panzer und kampfstarke Bomber in die Schlacht.
- Ein gewaltiger, durch Röhren verbundener Gebäudekomplex bildet die Basis der ED.

Aliens
- Landungsschiffe der UCS erweckten die Aliens aus ihrem langen Schlaf.
- Die Außerirdischen spielen sich grundsätzlich anders als die restlichen Fraktionen. Einheiten und Gebäude werden hier nicht gebaut, sondern vermehren sich über ein ausgefeiltes Klonsystem.



SCHWERELOS Die Panzer der LC gleiten schwerelos über den sandigen Untergrund.



SPANNUNG PUR Die düstere Handlung wird in filmreifen Zwischensequenzen erzählt.

ragendste Neuerung sind die virtuellen Agenten zu nennen. Diese Söldner bringen Ihnen nicht nur Boni auf Forschung oder Ressourcengewinnung, sondern gehen Ihnen aktiv zur Hand. Beispielsweise sind manche Agenten auf Mikromanagement oder Basisverteidigung spezialisiert und agieren dabei völlig selbstständig. Ganz konkret könnte das so aussehen: Steht Ihre Basis unter gegnerischem Beschuss, so wird Ihr Agent automatisch Ihre Truppen zur Abwehr ausschicken. Sie selbst dürfen sich gelassen anderen Aufgaben widmen. Um an so eine wertvolle Hilfe zu gelangen, müssen Sie auf Auktionen mit Ihren Gegenspielern um die Söldner feilschen. Dabei entscheidet jedoch nicht nur der größere Geldbeutel: Alle virtuellen Agenten besitzen eine individuelle Persönlichkeit und obendrein können sich einige von ihnen untereinander nicht ausstehen. Wenn Ihr Gegner also einen bestimmten Agenten beschäftigt, haben Sie gute Chancen, dass dessen Erzfeind für einen Spottpreis in Ihrem Lager anheuert.

Bombastische Optik

In Anbetracht der Screenshots stellt sich die berechtigte Frage: Wer braucht schon die Erde, wenn der Mars so gut aussieht? Die brandneue **Earth 4**-Engine ist in der Tat wegweisend für das Genre und unterstreicht den Anspruch von Hersteller Reality Pump, grafisch selbst mit aktuellen Ego-Shootern konkurrieren zu wollen. Sämtliche Figuren, Fahrzeuge und Gebäude wurden nicht nur außerordentlich detailreich modelliert, sondern erhielten auch mehrere Texturenkleider, deren Qualität mit denen aktueller Actiontitel mithalten kann. Light-, Bump- und Specularmaps veredeln allgegenwärtig die Oberflächen von Objekten, ohne dabei übertrieben zu wirken. Vor allem in der Nahansicht ist gut zu erkennen, dass Ihre Einheiten mit der Zeit von Brandspuren

Ein Beispiel für den modularen Aufbau eines Schwebepanzers

Chassis
Ein Chassis stellt das Basismodul jeder Einheit dar und bietet Platz für zahlreiche Aufhängungen und Ausrüstungsteile. Hat sich eine Einheit bewährt, dürfen Sie den Bauplan abspeichern, damit Sie bei der nächsten Produktion schnell auf das Modell zurückgreifen können.

Triebwerke
Die Wahl eines Triebwerkes wirkt sich nicht nur auf die Geschwindigkeit einer Einheit aus, auch ihre Fähigkeit zur Regeneration wird davon erheblich beeinflusst.

Panzerung
Alle Arten von Panzerungen sind für eine andere Waffenart konfiguriert. Beispielsweise wehren manche Schilde zuverlässig Energiestrahlen ab, werden aber dafür leicht von normalen Projektilen durchdrungen.

Waffen
Wie auch bei der Wahl der Panzerung entscheidet die richtige Bewaffnung Ihrer Einheiten über Sieg und Niederlage. Neben Primärwaffen wie Plasmageschützen und Schallwerfern lassen sich auch zusätzliche Präzisionsgewehre montieren.

ESSEN!! TELEPIZZA: 0211/335555

MORGENS: ANZIEHEN

GAS WASSER STROM ZAHLEN!

WASCHEN! (mich)

MEINE FREUNDIN HEISST SIMONE

ICH HEISSE ANDREAS

24.12. MAMA ANRUFEN WICHTIG!

ICH HABE EINEN HUND. PASCHA

FRESSEN GASSIGEHEN

ABENDS: SCHLAFEN

LÜFTEN! (Mutter)

TRINKEN!

MEIN GEBURTSTAG!

MÜLL RUNTERBRINGEN

ZÄHNE PUTZEN.

MUTTI VATI

NICHT VERGESSEN: 2006 FUSSI-WM.

KAMMERJÄGER







DIE SIEDLER
DAS ERBE DER KÖNIGE

Jetzt neu: „Die Siedler – Das Erbe der Könige“. Die fesselnde Geschichte eines ganzen Königreichs. Mit Wetterwechseln, spielbaren Helden und deutlich verbessertem Kampfsystem. Multiplayer unter www.ubi.com. Ab 25. November im Handel.





„Bittersweet“, die offizielle Single zum Spiel von



www.apocalyptica.de



www.siedler.de





Das Earth-Universum: Was bisher geschah

Seit 1997 sind die Earth-Spiele aus dem Genre nicht mehr wegzudenken. Mit Earth 2150 gelang der große Durchbruch.



Story
Im ersten Spiel traten die verfeindeten UCS und ED auf futuristischen Schlachtfeldern gegeneinander an. Die schwache Hintergrundstory zählte zu den Kritikpunkten.

Spieldesign
Earth 2140 versuchte, mit dem damals schier übermächtigen **Command & Conquer: Alarmstufe Rot** zu konkurrieren. Spielerisch ein sehr solider Titel, der zu hohe Schwierigkeitsgrad und das Missionsdesign verwehrten **Earth 2140** jedoch eine höhere Anerkennung.

Grafik
Optisch gab sich das Spiel trotz 2D-Grafik auf der Höhe der Zeit. Sämtliche Objekte wurden in SVGA bei hoher Farbtiefe gerendert, Explosionen und Laserstrahlen mit modernen Spezialeffekten in Szene gesetzt. Zwischen den Missionen gab es lange Rendervideos zu bestaunen.





Story
Als Folge des Krieges droht die Erde zu zerbersten. Verzweifelt versuchten die Großmächte, die letzten Rohstoffe zusammenzukratzen, um zum Mars zu fliehen. Als neue Fraktion mischt das Mondvolk der Lunar Corporation mit.

Spieldesign
Die Liste an neuen Ideen war lang: Eine dynamische Kampagne, modulierbare Einheiten, Wettersystem, Tunnelbau sowie Tag-und-Nacht-Wechsel gab es damals so noch in keinem anderen Echtzeit-Strategiespiel zu sehen.

Grafik
1999 war **Earth 2150** ein visueller Meilenstein. Komplett in 3D und mit feinen Texturen versehen, blieb **Earth** trotzdem flüssig spielbar. Hinzu kam ein Fülle an Licht- und Spezialeffekten.





Story
Die Erde ist zerstört, der Mars dient den Menschen als neue Heimat. Immer noch bekämpfen sich die drei bekannten Parteien, sehen sich jedoch schon bald einer außerirdischen Bedrohung gegenüber.

Spieldesign
Der jüngste Teil der **Earth**-Serie will wieder frischen Wind in das Echtzeit-Strategiegenre bringen. Mit innovativen Einfällen wie virtuellen Agenten, verbessertem Einheitenbaukasten und stapelbaren Gebäuden stehen die Chancen dafür ausgesprochen gut.

Grafik
Die neue **Earth 4**-Engine beeindruckt auf Anhieb: Extrem detaillierte Modelle und Texturen paaren sich mit topaktuellen Grafiktricks. **Earth 2160** könnte optisch ähnlich bedeutsam werden wie einst sein Vorgänger.



und Kratzern übersät sind. In den Kämpfen sorgt ein komplexes Partikelsystem für beeindrückende Explosionen und Rauch, während eine Physik-Engine für umherfliegende Trümmer und glaubwürdiges Fahr- und Flugverhalten der Einheiten zuständig ist. Wenn die Nacht hereinbricht, schaffen volumetrische Lichteffekte und komplexe Echtzeitschatten eine beklemmende Atmosphäre; einfach klasse, wie Warnlampen und Scheinwerfer eine Basis im pulsierenden Rhythmus gespenstisch ausleuchten. Obendrein konnten wir uns von den realistischen Wassereffekten überzeugen, die je nach Planeteneigenschaften völlig unterschiedlich aussehen werden. Dafür verwendet die **Earth 4**-Engine bereits den modernen Pixel Shader 3.0, ist aber auch noch auf Geforce3-Karten lauffähig. Trotzdem hat so eine Optik ihren Preis: Wer alle Effekte genießen möchte, wird um eine moderne Grafikkarte kaum herumkommen. Damit niemand die Katze im Sack kaufen muss, wird Zuxxez noch vor dem geplanten Release im Mai 2005 ein spezielles Benchmark-Programm veröffentlichen. Damit wird jeder Spieler genau austesten können, ob und wie gut **Earth 2160** letztendlich auf seinem Computer läuft.

DIRK GOODING



*Alter Schwede! Was bei **Earth 2160** an Grafikpracht geboten wird, übertrifft alle meine Erwartungen. Außerdem bin ich besonders gespannt auf die vierte spielbare Rasse, Unterstützung durch virtuelle Agenten und eine düstere Science-Fiction-Story.*

Entwickler: Reality Pump
Anbieter: Zuxxez
Termin: 2. Quartal 2005

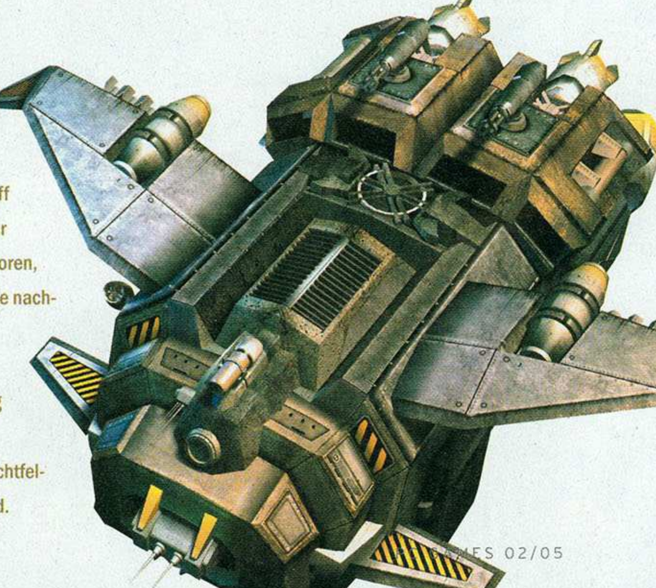


HELL ERLEUCHTET Gebäude und Einheiten schalten bei Nacht Scheinwerfer an. Auf Wunsch lassen sie sich jedoch ausknipsen.



GC 2004

Auf der vergangenen Games Convention konnten Messebesucher das rechts abgebildete Schiff bestaunen – jedoch nicht nur auf den Präsentationsmonitoren, sondern fast in Originalgröße nachgebaut! Im Spiel soll das Vehikel für den Transport von Truppen und Ausrüstung zuständig sein, damit Ihre Armeen auch auf den Schlachtfeldern immer gut versorgt sind.



TYPISCHE SPIELSZENE Wir verteidigen verbissen unsere ED-Basis. Gut zu erkennen: Die Gebäude bilden einen zusammenhängenden Komplex.

Sicherheitssystem
Die Geschütztürme fahren auf Schienen den Basiswall entlang – sogar um die Ecke!

Lebensnotwendig
Schützen Sie Ihre Generatoren! Ohne Energie ist die Basis dem Feind schutzlos ausgeliefert.

Schlagkräftig
Die Bewaffnung muss sorgfältig gewählt sein. Diese Rakete hat eine große Reichweite.

Netzwerk
Mittels solcher Röhren werden die einzelnen ED-Gebäude miteinander verbunden.

Feuerwerk
Dank aufwendiger Partikelberechnung sehen die Explosionen schon jetzt fantastisch aus.

INTERVIEW MIT ZUXXEZ-CHEF DIRK P. HASSINGER

„Die Grafik ist einfach der Hammer!"

PC Games: Was ist deiner Meinung nach die coolste Neuerung an **Earth 2160**?

Hassinger: „Die Grafik ist einfach der Hammer! Es ist uns wirklich gelungen, wieder einen richtigen Technologiesprung im Echtzeit-Strategiebereich zu machen. Spielerisch sind die ‚Virtual Agents' die coolste Neuerung. Sie entwickeln ein Eigenleben und man hat das Gefühl, reale Personen anzuheuern."

PC Games: Welche Hardware wird nötig sein, um so eine Grafik flüssig darstellen zu können?

Hassinger: „Primär ist die Grafikkarte wichtig. Als Prozessor wird nur ein Pentium mit mindestens 1,5 GHz und 512 MByte RAM benötigt. Ab 2 GHz spielt die CPU-Leistung keine Rolle mehr. Bei der Grafikkarte wird Pixel Shader 1.1 vorausgesetzt, also Geforce3 aufwärts. Ab dieser Mindestvoraussetzung wird die Grafikqualität umso besser, je stärker die Grafikkarte ist. Aktuelle Geforce-6800-Karten bringen weichere Farbübergänge und einen Geschwindigkeitsvorteil. Allerdings ist ein grafischer Qualitätsunterschied zwischen Shader 2.0 und 3.0 nur dann sichtbar, wenn man genau weiß, worauf man achten muss. Die Engine emuliert alle Effekte auch auf Shader 2.0."

PC Games: Könnt ihr uns schon etwas Genaueres zu den Aliens verraten?

Hassinger: „Können schon, aber wir wollen nicht. Etwas Spannung muss sein."



IM GESPRÄCH PC Games unterhält sich mit dem Zuxxez-Team über Earth 2160.

PC Games: Nun, da die **Earth 4**-Engine so eindrucksvolle Zwischensequenzen ermöglicht, wird das Spiel dadurch storylastiger als die Vorgänger?

Hassinger: „Ja, ganz erheblich. Wir haben ein fünfköpfiges Science-Fiction-Autorenteam engagiert, das eine filmreife Geschichte beisteuert. Sie führt zunächst zu Schauplätzen im Sonnensystem und wird später interstellar."

PC Games: Wie wollt ihr Echtzeit-Strategie-Spieler gewinnen, denen die Vorgänger zu komplex waren? Wurde **Earth 2160** also entschlackt oder – im Gegenteil – erweitert?

Hassinger: „Eigentlich beides – **2160** ist erheblich komplexer und bietet mehr strategische Möglichkeiten, aber es besteht die Option, das Mikromanagement an Virtual Agents zu übertragen und sich nur dem Teil des Spiels zu widmen, den man persönlich am meisten mag. Dadurch können auch Einsteiger ohne Frust spielen."

PC Games: **Earth 2150** wird immer noch mit Begeisterung gespielt. Wie wichtig ist die Community für euch und eure Spiele?

Hassinger: „Die **Earth**-Community ist sehr aktiv an der Entwicklung beteiligt und wir haben zahlreiche Wünsche umgesetzt. Ein Blick auf www.insideearth.de zeigt, wie gut die Community informiert ist und am Projekt mitarbeitet. Zu **Earth 2160** gibt es einen umfangreichen Editor, eine Skriptsprache und sogar einen Film-Editor."

PC Games: Plant ihr für die Zukunft Fortsetzungen für **Earth 2160** im Stil von **Lost Souls** und **The Moon Project**?

Hassinger: „Ja. An der ersten Fortsetzung wird schon gearbeitet."

PC Games: Möchtet ihr uns nicht doch noch etwas über die Aliens verraten?

Hassinger: „Na gut, bei so viel Hartnäckigkeit ... die Aliens benötigen Wasser in jeglicher Form, um sich zu klonen. Es gibt Stadien, in denen sich die Wesen selbst klonen können, und solche, in denen sie verteidigungsbereit sind. Aliens haben keine Gebäude im eigentlichen Sinne, sondern stationäre „Lairs", also Brutstätten. Diese Brutstätten können durch permanentes Klonen und Umwandeln an die gegnerische Basis quasi heranwachsen."

DURCHBLICK Standardmäßig erkennen Sie die Umrisse Ihres Helms. Wenn Sie dieses Feature stört, können Sie es auch in den Optionen deaktivieren.



LUFTANGRIFF Die Geonosianer (rechts) tragen eine fiese Bio-Kanone. Schießen Sie eine der geflügelten Einheiten ab, können Sie deren Waffe aufnehmen und benutzen.



ZÄHER BROCKEN Dieser AT-TE ist eine harte Nuss. Am besten, Sie warten, bis er sich auf Ihre Kameraden eingeschossen hat, und beharken ihn dann von der Seite.

Star Wars

Republic Commando | Kein Platz für Jedis: Im nächsten Star-Wars-Shooter spielen einfache Klonkrieger die Hauptrolle.

Möge die Macht mit euch sein!" lautet für einen Tag die Devise in der PC-Games-Redaktion. Denn Activisions Produkt-Manager Markus Neumann zaubert bei einem Besuch eine Vorabversion des ersten Taktik-Shooters im **Star Wars**-Universum aus der Jackentasche. Einen kompletten Level testen wir anhand dieser Version. Als Schauplatz erwartet uns eine Forschungsstation auf Geonosis, wo wir den Fahrstuhl in die Geheimlabors erreichen sollen. Keine leichte Aufgabe: In den breiten Gängen wimmelt es nämlich nur so von fiesen Truppen. Und zu allem Überfluss sind wir zu Beginn auch noch vom Rest unseres vierköpfigen Klonkrieger-Teams getrennt. Kaum betreten wir den Komplex, läuft uns schon eine Patrouille vor die Laserflinte. Mit einem gezielten Schuss bringen wir eine riesige Frachtkiste zu Fall, die die Gegner unter sich begräbt. Wenige Meter weiter treffen wir auch schon auf die vermissten Kollegen. Gerade noch rechtzeitig, denn eine verschlossene Tür versperrt den Weg. Ein Hologramm signalisiert zwei Lösungsmöglichkeiten: Entweder wir lassen das Stück Stahl von unserem Sprengstoffexperten hochjagen oder aber wir geben den Befehl, das Elektronikschloss zu knacken. Um nicht noch mehr aufzufallen, entscheiden wir uns für letztere Variante. Ein Mausklick auf das entsprechende 3D-Symbol genügt und ein Kamerad macht sich ans Werk. Das Schleichmanöver hat sich gelohnt: Der hinter dem Durchgang befindliche Super-Kampf-Droide hat nichts bemerkt. In aller Ruhe kramen wir den Raketenwerfer aus dem Rucksack und verarbeiten die Blechbüchse zu Schrott. Doch ein weiteres Problem rollt bereits heran: Droidekas! Obwohl unsere Kollegen sehr intelligent agieren und selbstständig Deckung suchen, folgt ein heftiger Kampf. Wir gehen schwer verletzt zu Boden und müssen das Gefecht ähnlich wie bei **Medal of Honor: Pacific Assault** durch eine verzerrte Schwarz-Weiß-Kamera verfolgen. Per Knopfdruck ersuchen wir um Erste-Hilfe-Maßnahmen. Ein Kamerad humpelt herbei und versorgt uns. Kaum steht unser Charakter wieder, explodiert der letzte Droideka. Sein Schmieröl spritzt dabei auf unseren Helm. Sauerei! Während eine Art Scheibenwischer das Visier reinigt, frischen die drei Teammitglieder ihre Lebensenergie an speziellen Medizin-Terminals auf. Gut so, denn kurz darauf bekommen wir es mit zwei geflügelten Geonosianern zu tun, die sich mit ihrer Bio-Waffe als äußerst hartnäckig erweisen. Den großen Showdown liefern wir uns vor dem Fahrstuhl mit einem fetten AT-TE. An dieser Stelle müssen wir sogar zur Schnellladefunktion greifen. Im zweiten Anlauf knacken wir den Koloss schließlich mit vereinten Kräften. Und wann dürfen Sie ran? Bis März müssen Sie sich voraussichtlich noch gedulden. Kurz zuvor will Lucas Arts eine Demoversion der eben geschilderten Mission veröffentlichen.

BENJAMIN BEZOLD 

*Eigentlich sehnte ich mich ja nach einem weiteren **Jedi Knight**. Seit ich **Republic Commando** angespielt habe, verspüre ich allerdings nur noch das Verlangen nach diesem Titel. Das Team-Management klappt wie am Schnürchen und stellt selbst Taktik-Muffel vor keine größeren Probleme. Ebenfalls top: das **Star Wars**-Flair.*

Entwickler: Lucas Arts
Anbieter: Activision
Termin: März 2005



EINE WELT DER ABENTEUER

Tauchen Sie in World of Warcraft ein und kämpfen Sie zusammen mit tausenden tapferen Helden in einer Welt voller Mythen, Magie und endloser Abenteuer. Gewaltige Schlachten, schneeumwehte Gipfel, bedrohliche Festungen, unwirtliche Schluchten, Zeppeline über rauchenden Schlachtfeldern - es erwarten Sie zahllose Herausforderungen. Worauf warten Sie noch? Mehr Informationen erhalten Sie unter **www.wow-europe.com**.

TEST

PETRA FRÖHLICH



AUF DER FESTPLATTE: Half-Life 2, World of Warcraft, Pirates!, Rollercoaster Tycoon 3
MULTIPLAYER-FAVORIT: Half-Life 2, World of Warcraft
EINSAME-INSEL-SPIELE: World of Warcraft, C&C Generäle
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: C&C Alarmstufe Rot 2, GTA San Andreas
AKTUELLER GEHEIMTIPP: Earth 2160
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Alexander der Große

CHRISTIAN SAUERTEIG



AUF DER FESTPLATTE: Pirates!, Pro Evolution Soccer 4, Half-Life 2
MULTIPLAYER-FAVORIT: Pro Evolution Soccer 4, Battlefield Vietnam
EINSAME-INSEL-SPIELE: Mad TV, Monkey Island, Mau-Mau
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Der Weihnachtsurlaub
AKTUELLER GEHEIMTIPP: Pirates!
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Der instabile Glühweinpreis auf dem Nürnberger Christkindlesmarkt

DIRK GOODING



AUF DER FESTPLATTE: Half-Life 2, Rome: Total War, World of Warcraft, Halo 2 (Xbox), Vampire: Bloodlines, HdR: Schlacht um Mittelerde
MULTIPLAYER-FAVORIT: World of Warcraft, Half-Life 2 (DM)
EINSAME-INSEL-SPIELE: Rome: Total War, World of Warcraft, Vampire: Bloodlines
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Urlaub ... und Star Wars: Republic Commando
AKTUELLER GEHEIMTIPP: Vampire: Bloodlines, Earth 2160
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Zu wenig Zeit für zu viele erstklassige Spiele

THOMAS WEISS



AUF DER FESTPLATTE: Everquest 2, Vampire: Bloodlines, PoP: Warrior within
MULTIPLAYER-FAVORIT: Everquest 2, Counter-Strike Source
EINSAME-INSEL-SPIELE: Counter-Strike Source
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Den Weihnachtsurlaub, um alle verpassten Toptitel durchzuspielen
AKTUELLER GEHEIMTIPP: Würde ich den verraten, wäre er nicht mehr geheim.
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Lineage 2

BENJAMIN BEZOLD



AUF DER FESTPLATTE: Half-Life 2, Flight Simulator 2004, HdR: Die Rückkehr des Königs, Star Wars Galaxies
MULTIPLAYER-FAVORIT: Battlefield Vietnam, Joint Ops: Escalations
EINSAME-INSEL-SPIELE: Pro Evolution Soccer 4, Die Sims 2
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Star Wars: Republic Commando
AKTUELLER GEHEIMTIPP: Brothers in Arms
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Shade: Zorn der Engel

CHRISTOPH HOLOWATY



AUF DER FESTPLATTE: Half-Life 2, Rome: Total War, Schlacht um Mittelerde, The Fall
MULTIPLAYER-FAVORIT: Diablo 2
EINSAME-INSEL-SPIELE: Schlacht um Mittelerde
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Dungeon Lords
AKTUELLER GEHEIMTIPP: Pirates!
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Worms Forts: Under Siege

JUSTIN STOLZENBERG



AUF DER FESTPLATTE: Vampire: Bloodlines, Half-Life 2, Pro Evolution Soccer 4
MULTIPLAYER-FAVORIT: Counter-Strike Source
EINSAME-INSEL-SPIELE: Live for Speed, Enemy Territory, Pro Evolution Soccer 4
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Weihnachtsurlaub
AKTUELLER GEHEIMTIPP: Neocron 2
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Worms Forts: Under Siege

HEINRICH LENHARDT



AUF DER FESTPLATTE: Pro Evolution Soccer 4, World of Warcraft, Vampire: Bloodlines
MULTIPLAYER-FAVORIT: World of Warcraft
EINSAME-INSEL-SPIELE: World of Warcraft, Half-Life 2
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: GTA San Andreas, Dungeon Siege 2, Splinter Cell 3
AKTUELLER GEHEIMTIPP: Vampire: Bloodlines
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Lineage 2



So testen wir

WERTUNGS-PHILOSOPHIE

Um ähnliche Spiele miteinander vergleichen zu können, teilt PC Games jedes Spiel in gängige Genres ein (siehe Top 100 im Einkaufsführer). Jedes getestete Spiel kann maximal 100 Punkte erreichen; diese feine Staffelung ist deshalb möglich, weil die Wertungen nicht von den Geschmäckern eines einzelnen Testers abhängen, sondern im Rahmen einer Redaktionskonferenz entschieden werden. Dadurch ist größtmögliche Objektivität gewährleistet.

> 90%
Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenz-Spiele, die in ihrem Genre neue Maßstäbe setzen, werden mit einem „90er" gewürdigt. Vorausgesetzt werden: erstklassige Grafik, präzise und komfortable Steuerung, sehr guter Sound, durchdachtes Spieldesign, glaubwürdige Atmosphäre. Dieses brillante Spiel müssen Sie einfach haben!

> 80%
Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres uneingeschränkt zum Kauf empfehlen können. Wem das Beste gerade gut genug ist und wer großen Wert auf Qualität legt, ist damit sehr gut beraten.

> 70%
Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes „gute" Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen. Dank besserer Alternativen keine Muss-Titel, aber zum Budget-Tarif empfehlenswert.

> 60%
Mehr gut gemeint als gut gemacht: Wenn Sie die Thematik des Spiels interessiert und Sie kleinere und größere Mängel verzeihen, kommt dieser gerade noch „befriedigende" Titel unter Umständen für Sie infrage.

> 50%
Gerade noch ausreichend: Angesichts grober technischer Mängel oder spielerischer Durchhänger ist hier allerdings große Leidensfähigkeit vonnöten. Qualitätsbewusste Spiele-Kenner machen einen großen Bogen um diesen Titel.

< 50%
Ersparen Sie sich (und Ihrem Geldbeutel) diesen spielerischen Reinfall: Buchstäblich mangelhafte Spiele unter 50 Prozent gefährden Ihre gute Laune und sollten daher konsequent ignoriert werden. Selbst zum Budget-Tarif nicht empfehlenswert.

STUDIONOTE

PC Games fragt in regelmäßigen Abständen ab, wie zufrieden unsere Leser mit den gekauften PC-Spielen sind. Die daraus gewonnene Studionote bezieht sich grundsätzlich auf das zuletzt veröffentlichte Spiel des Entwicklers und liefert Ihnen – unabhängig von der Qualität des getesteten Spiels – einen Anhaltspunkt für Ihre Kaufentscheidung. Unter anderem bewerten viele tausend Leser die technische Qualität der Titel, den Service des Herstellers und nicht zuletzt den Spielspaß. Ein „-" bedeutet, dass es sich um ein Erstlingswerk handelt oder dass die Studionote aus anderen Gründen nicht ermittelt werden konnte.

PC-GAMES-AWARD





Herausragende Spiele würdigen wir mit den begehrten PC-Games-Awards – Silber verleihen wir ab 85 Punkten, die seltene Gold-Auszeichnung erst ab 90 Punkten. Mit diesen Prädikaten gekennzeichnete Titel bürgen für höchsten Spielspaß in ihrem Genre. Einen Überblick über unsere Referenzen in 20 Kategorien finden Sie im Einkaufsführer ab Seite 120.

GRAFIKKARTEN-KLASSEN

PC Games teilt alle gängigen Grafikchips in vier Leistungsklassen ein. Wenn Sie einmal die Klasse Ihrer Grafikkarte kennen (siehe Tabelle), können Sie schnell herausfinden, welche Auflösungen möglich sind. Falls Sie den Grafikchip nicht ohnehin wissen, finden Sie das am einfachsten mit DxDiag, dem Diagnose-Programm von DirectX, heraus: Auf den Windows-„Start"-Button klicken, „Ausführen" wählen, „Dxdiag" eintippen und mit „OK" bestätigen (Falls Dxdiag nicht gefunden wird, durchsuchen Sie Ihre Festplatte mithilfe der Suchen-Funktion nach diesem Programm.). Auf der Karteikarte „System" finden Sie den Prozessor samt Takt sowie den Hauptspeicher, unter „Anzeige" erfahren Sie den Grafikchip.

Klasse 1	Klasse 2	Klasse 3	Klasse 4
Geforce2-Serie, Geforce4-MX-Serie, Kyro 1/2, Radeon 7000/7200/7500	Radeon 8500/9000/9100/9200, Geforce3 Ti-200, Geforce FX 5200 (Ultra)	Geforce4-Ti-Serie, Radeon 9500/9600 (Pro/XT), Geforce FX 5700 (Ultra)/FX 5900 XT	Radeon 9700/9800 (Pro/XT), Geforce FX 5900 (Ultra)/5950 Ultra

Strategie

ECHTZEIT-STRATEGIE



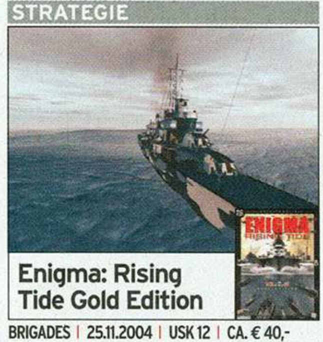
Alexander

UBISOFT | 02.12.2004 | USK 12 | CA. € 50,-

NEUHEIT | **TEST S. 94** Und wieder eine Filmumsetzung: **Cossacks** und **Age of Empires** standen Pate für dieses routiniert heruntergeprogrammierte Echtzeit-Strategiespiel. Spielerisch nur Durchschnitt, dafür ist die Grafik hübsch. Was **Alexander** wirklich herunterzieht, sind neben unpräziser Steuerung die sehr ärgerlichen Mängel bei KI und Wegfindung. Zudem sind die Hardwareanforderungen horrend. (dg)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
76	62	67	73	**68**

STRATEGIE



Enigma: Rising Tide Gold Edition

BRIGADES | 25.11.2004 | USK 12 | CA. € 40,-

BUDGET | **TEST 09/03** In **Enigma: Rising Tide** übernehmen Sie die Rolle eines Schiffskapitäns. In einer fiktiven Story im Zweiten Weltkrieg kämpfen Sie mit Ihrer Crew gegen feindliche Schiffe, U-Boote oder Flugzeuge. Die Steuerung ist nach wie vor recht umständlich, dafür erwarten Fans des Ur-Spiels frische Missionen und mehr historische Waffen sowie ein steuerbarer Schlachtkreuzer. (bb)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
54	70	60	-	**65**

AUFBAU-STRATEGIE



Kinder des Nils

ATARI | 27.01.2005 | USK OHNE | CA. € 50,-

NEUHEIT | **TEST S. 96** Der inoffizielle Nachfolger des ausgezeichneten Städtebausimulators **Pharao** versetzt Sie erneut ins alte Ägypten. Als Herrscher führen Sie Ihr Volk über mehrere Generationen 3.000 Jahre vor Christi Geburt durch die Antike. Wie bei den Vorgängern dreht sich alles um den steten Auf- und Ausbau Ihrer Stadt. Viel zu launische Untertanen und öde Kämpfe verhindern eine höhere Wertung. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
80	75	78	--	**78**

RUNDEN-STRATEGIE



Majestic Chess

JOWOOD | 26.11.2004 | USK OHNE | CA. € 30,-

NEUHEIT | **TEST S. 98** Das Schachprogramm eignet sich hervorragend für Einsteiger und Gelegenheitsspieler. Denn das Tutorial ist in einen spannenden und motivierenden Abenteuer-Modus integriert, in dem Sie einen Reiter durch eine Fantasywelt führen. Durch das Lösen von Quests erhalten Sie Gold und neue Spielfiguren für Ihre Schacharmee. Bei normalen Partien fehlen leider Statistiken. (bb)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
74	29	83	73	**78**

STRATEGIE



Sid Meier's Pirates!

ATARI | 01.12.2004 | USK OHNE | CA. € 50,-

NEUHEIT | **TEST S. 86** Die Neuauflage von Sid Meiers 17 Jahre altem Klassiker steht dem genialen Original in nichts nach. Als tollkühner Pirat schippern Sie auf der Suche nach Ru(h)m und Reichtum durch die 3D-Karibik des 17. Jahrhunderts, liefern sich spannende Seekämpfe und packende Säbelduelle mit anderen Piraten oder gehen auf Schatzsuche. Trotz weniger Neuerungen ein absoluter Zeitfresser. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
84	80	86	--	**80**

WIRTSCHAFTSSIMULATION



Premier Manager 2004-2005

F+F PUBLISHING | 01.12.2004 | USK OHNE | CA. € 40,-

NEUHEIT Ein schrecklich unübersichtliches Menüdesign, eine katastrophale Steuerung, zahlreiche Übersetzungsfehler sowie die wohl langsamsten und hässlichsten 2D-Spielszenen der vergangenen fünf Jahre kennzeichnen diese miese PlayStation-2-Umsetzung. Ganz schwacher Trost: „Erster Bundesliga" und „Zweiter Bundesliga" des Fußballmanagers bieten authentische Spielerdaten. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
29	14	51	--	**40**

AUFBAU-STRATEGIE



Singles Extended Version

DEEPSILVER | 19.11.2004 | USK 16 | CA. € 35,-

BUDGET | **TEST 04/04** Bei der spaßigen Verkupplungssimulation sollen Sie zwei Singles zusammenbringen. Dazu statten Sie die 3D-Wohnung wie bei den Sims mit allerlei Einrichtungsgegenständen aus und flirten auf Teufel komm raus. Die Extended Version enthält neue Objekte wie einen Make-up-Tisch oder ein Traumbett. Damit es auch im echten Leben klappt, liegt zudem ein Flirt-Guide bei. (pf)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
83	75	80	-	**80**

TAKTIK



Silent Storm Gold

JOWOOD | 26. NOVEMBER | USK 16 | CA. € 35,-

BUDGET | **TEST 12/03** Sogar **Commandos 3** musste sich dem packenden Rundenstrategie-Spiel **Silent Storm** dank der faszinierenden Physik geschlagen geben. Und auch das im Frühjahr veröffentlichte Add-on **Sentinels** überzeugte uns mit zahlreichen neuen Einheiten, Waffen und Missionen auf ganzer Linie. Beide Titel gibt es jetzt zum Schnäppchenpreis auf drei CDs in der Gold-Edition. Zugreifen! (tw)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
83	79	72	-	**83**

WIRTSCHAFTSSIMULATION



Super Power 2

DREAMCATCHER | ERHÄLTLICH | USK 12 | CA. € 30,-

NEUHEIT In **Super Power 2** übernehmen Sie das Schicksal eines von 193 Staaten auf diesem Globus und beeinflussen mit Ihren Entscheidungen dessen politische, wirtschaftliche und militärische Entwicklung. Ähnlich wie in **Master of Orion 3** klicken Sie sich dazu durch Dutzende von gleich aussehenden Menüs und handeln Wirtschaftsabkommen oder militärische Bündnisse mit anderen Staaten aus, drehen an der Steuerschraube oder erlassen Gesetze. Kommt es zum Konflikt mit einem anderen Staat, so stehen sich 2D-Bildchen der beteiligten Truppentypen gegenüber, während ein Counter die Zahl der verbliebenen Einheiten herunterrattert – die größere Armee gewinnt. Das große Problem von **Super Power 2** ist die übertriebene Komplexität und die damit verbundene Ratlosigkeit des Spielers. (dg)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
55	72	71	61	**59**

RUNDEN-STRATEGIE

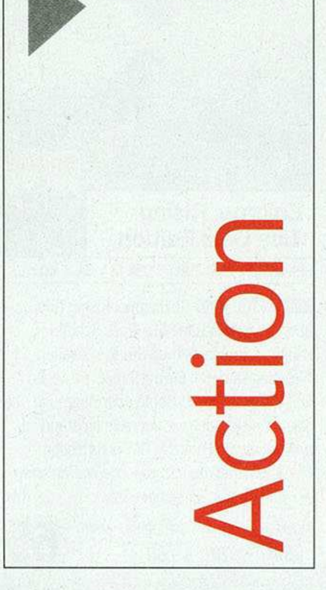


Worms Forts: Unter Belagerung

ATARI | 25.11.2004 | USK OHNE | CA. € 30,-

NEUHEIT | **TEST S. 92** Der neueste Ableger des Kultspiels **Worms** eröffnet Ihnen völlig neue strategische Möglichkeiten. Denn zum ersten Mal stampfen Sie riesige Festungen aus dem Boden. So erhalten Sie Zugang zu noch schlagkräftigeren Spezialwaffen. Hauptkritikpunkt ist wie bei **Worms 3D** die schwammige Steuerung. Dafür erwartet Sie endlich eine spannende Einzelspielerkampagne. (bb)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
69	77	65	79	**75**



WIRTSCHAFTSSIMULATION



X 2: Die Bedrohung Collector's Edition

DEEP SILVER | 16.11.2004 | USK 12 | CA. € 45,-

BUDGET | TEST 03/04 X 2: Die Bedrohung versetzt Sie in eine Galaxie im Kriegszustand. Die Collector's Edition bietet eine sechsmal so umfangreiche Hintergrundgeschichte und eine Vielzahl neuer Waffen und Schiffe, darunter Raketenabwehrsysteme und Fabrik-Schlepper. Außerdem ist die Steuerung vollständig konfigurierbar und das Menü-Design sehr viel übersichtlicher. Klasse! (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
89	88	70	-	82

ACTION-RENNSPIEL



Alarm für Cobra 11 Vol. 2

NBG | 24.11.2004 | USK 12 | CA. € 30,-

NEUHEIT Alarm für Cobra 11 ist Woche für Woche ein Quotengarant für RTL – das PC-Spiel kann an den Erfolg der TV-Vorlage jedoch auch im zweiten Anlauf nicht anknüpfen. Als Autobahnpolizist sollen Sie Diebe und notorische Raser stoppen. Langweilige Streckenführung, technisch veraltete Grafik, völlig nerviger Sound und die ungenaue Steuerung nehmen selbst Serien-Fans den Spaß. (ch)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
31	30	42	-	41

ACTION-ADVENTURE

Die Unglaublichen: The Incredibles

THQ | 23.11.2004 | USK 12 | CA. € 30,-

NEUHEIT Beim Spiel zum gleichnamigen Kinofilm versuchen Sie in der Rolle der vier Unglaublichen, die Welt vor dem fiesen Syndrome zu retten. In klassischer Spider-Man-Manier prügeln Sie sich mithilfe der Superkraft von Mr. Incredible und der Superelastizität seiner Frau durch 18 abwechslungsreiche Levels und lösen obendrein ein paar einfache Rätsel. Nervig: die etwas umständliche Steuerung. (ch)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
70	71	71	-	70

GESCHICKLICHKEIT



Der Polarexpress

THQ | 26.11.2004 | USK 6 | CA. € 30,-

NEUHEIT Wem der computeranimierte Weihnachts-Streifen mit Tom Hanks gefallen hat, der liebäugelt möglicherweise mit der Filmumsetzung. Zwar werden die öden Geschicklichkeits-Einlagen von Original-Filmschnipseln zusammengehalten, doch gerade grafisch kommt das Spiel nicht an **Harry Potter**-Maßstäbe heran. Auch beim Sound hinterlässt **Der Polarexpress** einen zwiespältigen Eindruck: Während die wunderschöne Filmmusik auf Anhieb begeistert, möchte man sich bei der grauenvollen Sprachausgabe am liebsten die Ohren zuhalten – sehr schade. Der Schwierigkeitsgrad der Abschnitte ist recht niedrig, doch die ungenaue Steuerung zerrt gehörig an den Nerven – vor allem an denen junger Spiele-Fans, denn genau für die ist **Der Polarexpress** gedacht und gemacht. (tw)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
53	69	59	-	56

GESCHICKLICHKEIT

Die Unglaublichen: Bei Anruf Gefahr!

THQ | 26.11.2004 | USK OHNE | CA. € 30,-

NEUHEIT | Die Incredibles brauchen Ihre Hilfe! In zehn drögen Levels geht es darum, genauso kleine wie anspruchslose Minispiele zu bewältigen. Nach jedem gewonnenen Level werden Boni wie Wallpaper oder Videos freigeschaltet. Profis sind nach einer Stunde mit dem Spiel durch, jüngere PC-Spieler – an die sich der Titel in erster Linie richtet – brauchen entsprechend länger und haben ihren Spaß. (bb)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
58	71	70	-	55

ACTION



Hinter Gittern: Der Frauenknast

NBG | 24.11.2004 | USK 6 | CA. € 30,-

NEUHEIT Als Christine Walter aus dem TV-Knast ausbrechen – keine leichte Aufgabe, steuern Sie die Protagonistin doch aus einer Verfolgerperspektive, bei der die Kamera ständig in der Wand kleben bleibt. Rätsel zu lösen ist da schon einfacher. Schritt für Schritt sammeln Sie Gegenstände und plaudern mit anderen Häftlingen, um den großen Coup zu planen. Langweiliger, als die Polizei erlaubt. (tw)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
52	64	36	-	43

MULTIPLAYER-SHOOTER

Joint Operations: Escalation

EA | 25.11.2004 | USK 16 | CA. € 25,-

NEUHEIT | TEST S. 102 Novalogic rüstet seinen Online-Dauerbrenner um schweres Kriegsgerät, Fallschirme und kugelsichere Westen auf. Dank der Erweiterung **Escalation** dürfen Sie jetzt mit Panzern und Kampfhubschraubern um die Vorherrschaft in Indonesien kämpfen. Die neuen Karten spielen erstmals nicht nur im Dschungel. Für unfreiwillige Lacher sorgt hingegen die dürftige Fahrphysik. (bb)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	EINZEL	
84	80	81	50	82

GESCHICKLICHKEIT

Medicopter 117 Volume 4

NBG | 03.11.2004 | USK 12 | CA. € 30,-

NEUHEIT RTL schickt seinen erfolgreichen Serienableger in die vierte Runde. Als Pilot eines Rettungshubschraubers kämpfen Sie um das Leben von Schwerverletzten in 30 absolut unspektakulären Missionen. Das Flugverhalten der vier Helis ist zwar halbwegs realistisch, jedoch lässt Sie die ungenaue Steuerung im Stich. Nettes Geschicklichkeitsspiel für eingeschworene Anhänger des Dauerbrenners. (bb)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
61	57	65	-	57

SCI-FI-ACTION



Elite Starfighter

NOVITAS | 15.11.2004 | USK OHNE | CA. € 15,-

NEUHEIT Stellen Sie sich bitte **Freelancer** oder **X 2: Die Bedrohung** nach wenigen Monaten Entwicklungszeit vor. Raumschiffe sehen noch aus wie unfertige Platzhalter mit dem Charme von alten Butterdosen, das Weltall wirkt steril und langweilig. Sowohl Musik als auch die spärlichen Soundeffekte besitzen provisorischen Charakter. Schießen und Rumfliegen ist bereits möglich, aber die Steuerung treibt einem Schweißperlen auf die Stirn. Wie im Klassiker **Elite** dürfen Sie an Raumstationen andocken und in durchweg hässlichen Textmenüs unmotiviert Handel treiben. Das langweilt auf Dauer, denn eine Story und Zwischensequenzen fehlen komplett. Würde man noch viel, viel Arbeit in das Spiel investieren, könnte irgendwann etwas daraus werden. Aber so sind leider selbst 15 Euro zu viel verlangt. (bb)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
45	49	36	-	39

ACTION-ADVENTURE





Miami Vice

DAVILEX | 30.11.2004 | USK 16 | CA. € 30,-

NEUHEIT Crocket und Tubbs sind zurück! Und erstmals gehen die beiden Cops am PC auf Verbrecherjagd. Klingt gut, macht aber leider wenig Spaß. Immer wieder kämpfen Sie sich auf die gleiche Weise aus denselben Hinterhalten frei und machen Ganoven dingfest. Die schwammige Steuerung treibt den Schwierigkeitsgrad des nicht mal für 80er-Jahre-Fans interessanten Titels unfreiwillig nach oben. (tw)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
50	56	37	-	49

ACTION-ADVENTURE





Shade: Zorn der Engel

DEEP SILVER | 26.11.2004 | USK 12 | CA. € 35,-

NEUHEIT | TEST S. 100 In diesem **Tomb Raider**-Klon sollen Sie Ihren verschollenen Bruder retten. Der Hobby-Archäologe ist bei Ausgrabungen von Dämonen verschleppt worden. Nach etwa einer halben Spielstunde bekommen Sie es unter anderem mit Skeletten und Zombies zu tun. Die Steuerung ist unpräzise. Ferner fehlen knackige Rätseleinlagen und eine Schnellspeicherfunktion. (bb)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
78	74	67	-	69

GESCHICKLICHKEIT

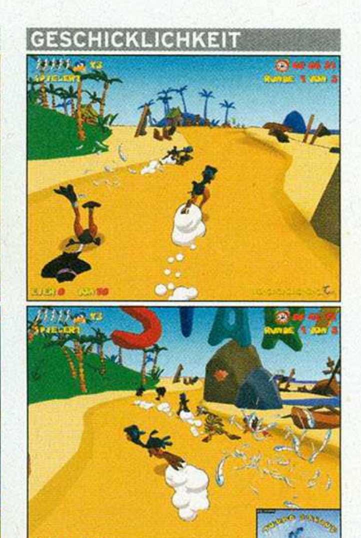
Sven XXX

PHENOMEDIA | 15.11.2004 | USK 12 | CA. € 7,-

BUDGET | TEST 09/03 Auch im dritten Teil der erfolgreichen **Sven**-Reihe geht es wieder nur um das eine: Als dauergeiles Schaf muss Sven reihenweise artgenössische Damen beglücken. Dumm für unseren Bock, dass ihm der Bauer, sein Köter sowie böse Aliens die Tour vermasseln wollen. Witzige Comic-Grafik, aber nerviger Sound. Größtes Problem: das sich wiederholende Gameplay. (bb)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
36	23	52	37	36

GESCHICKLICHKEIT



Turbo Strauß

ZUXXEZ | 02.12.2004 | USK OHNE | CA. € 20,-

NEUHEIT In diesem tierischen Rennspiel übernehmen Sie die Rolle eines von insgesamt acht Straußen und bewältigen abwechslungsreiche 15 Strecken im hübschen Cel-Shading-Look. Wer gegen die gefiederten PC-Gegner nicht antreten mag, misst sich im Splitscreen-Modus oder via Netzwerk mit Freunden. Anfangs noch ganz witzig, verliert **Turbo Strauß** mangels Abwechslungsreichtum rasch an Tempo. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
67	63	70	73	63

Abenteuer

ADVENTURE



Die Rückkehr zur geheimnisv. Insel

DREAMCATCHER | 18.10.04 | USK - | CA. € 30,-

NEUHEIT | TEST S. 112 Die Seglerin Mina strandet auf einer einsamen Insel. Sie sollen ihr im **Myst**-Stil beim Überleben helfen: Es gilt, Nahrung aufzustöbern, Werkzeuge zu bauen und alte Zivilisationen zu erkunden. Leider begeht das Adventure alte Fehler: Zu oft sind Gegenstände nur ein paar Pixel groß und die Navigation im verworrenen Inventar verkommt zur nervtötenden Frickelarbeit. (tw)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
65	67	60	-	70

ONLINE-ROLLENSPIEL



Everquest 2

SONY ONLINE | 11.10.04 | USK 12 | CA. € 40,-

NEUHEIT | TEST S. 76 Es ist unklar, wie viele Ehen wegen **Everquest** geschieden wurden, aber eines steht fest: Die Anzahl wird mit dem Nachfolger bestimmt steigen. Denn Teil 2 ist ähnlich suchterzeugend wie sein Vorgänger. Am bewährten Spielprinzip – Abenteurer hauen zusammen Monster in riesiger Fantasy-Welt – hat sich nichts geändert. Bis auf die Tatsache, dass alles einsteigerfreundlicher ist. (tw)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
82	88	80	-	83

ADVENTURE

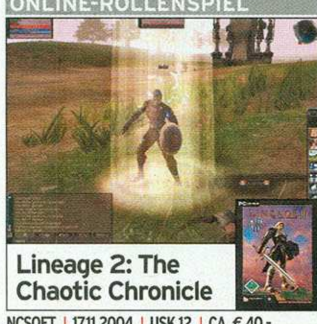
Gooka: The Mystery of Janatris

CENEGA | 14.12.2004 | USK 12 | CA. € 30,-

NEUHEIT In dem klassischen Point&Click-Adventure **Gooka** übernehmen Sie die Rolle des gleichnamigen Richters, der von einer Reise nach Hause kommt und ein zerstörtes Heim, eine verletzte Frau und ein verschwundenes Kind zu beklagen hat. Auf der Suche nach den Tätern bekommen Sie es mit einer Reihe simpler Rätsel zu tun. Die Steuerung ist genauso mies wie Grafik und Sound. Finger weg! (bb)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
34	53	41	-	35

ONLINE-ROLLENSPIEL



Lineage 2: The Chaotic Chronicle

NCSOFT | 17.11.2004 | USK 12 | CA. € 40,-

NEUHEIT | TEST S. 114 Die Fortsetzung des erfolgreichen, koreanischen Online-Rollenspiels ist leider keine echte Konkurrenz für **World of Warcraft** oder **Everquest 2** – und das aufgrund eines Spielablaufs, der stark an alten Kaugummi erinnert: zäh, geschmacksarm und nur schwer verdaulich. Auch die Spielwelt bietet trotz **Unreal 2**-Engine nur wenig fürs Auge. Allenfalls Gildenfans werden hier glücklich. (tw)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
79	71	74	-	64

ONLINE-ROLLENSPIEL



SWG: Jump to Lightspeed

ACTIVISION | 27.10.2004 | USK 12 | CA. € 30,-

NEUHEIT | TEST S. 110 Die erste Erweiterung zu **Star Wars Galaxies** schickt Sie ins All. Dort mausern Sie sich wahlweise aufseiten der Rebellen oder der Imperialen oder als Söldner zum Elitepiloten. Ferner winkt der neue Beruf Schiffbauer. Größtes Manko des Add-ons ist der geringe Umfang und das eintönige Missionsdesign. Dafür klappt die Steuerung sowohl mit Joystick als auch Maus hervorragend. (bb)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	EINZEL	
84	68	83	-	74

ROLLENSPIEL



Vampire: Bloodlines

ACTIVISION | 19.11.2004 | USK 16 | CA. € 40,-

NEUHEIT | TEST S. 104 Auf der Suche nach einem antiken Sarkophag lenken Sie einen frisch erschaffenen Vampir durch eine von dunklen Mächten beherrschte Welt. Im Verlauf der etwa 60 Stunden Spielzeit entwickelt sich eine dramatische Story mit vielen Wendungen. Größtes Plus ist die ungeheuer intensive Atmosphäre. Leider stören viele Bugs und sehr lange Ladezeiten den Spielfluss. (js)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
84	91	85	-	88

ONLINE-ROLLENSPIEL

World of Warcraft

VIVENDI | JANUAR 2005 | USK 12 | CA. € 45,-

NEUHEIT | TEST S. 82 Tauchen Sie ein in eine glaubhafte Welt voller Abenteuer – in Blizzards neustem Meisterwerk **World of Warcraft**. Nie fing Sie ein Spiel so in seiner Atmosphäre ein wie das beste Online-Rollenspiel aller Zeiten. Unter anderem bestehen Sie als Krieger, Magier oder Druide allein und in der Gruppe große Abenteuer, lösen Rätsel und stärken Ihren Charakter. Besser geht's kaum. (dg)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
93	91	92	95	94

Sport

RENNSPIEL



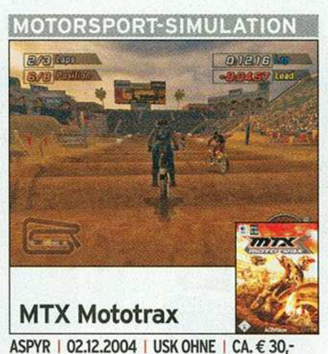
Mashed

EMPIRE | 01.12.2004 | USK 12 | CA. € 20,-

BUDGET | TEST 07/04 Im Einzelspieler-Modus tendenziell ein Flop, im Multiplayer top – das ist **Mashed**. Als Fahrer eines von 13 Rennwagen kämpfen Sie meist unfair und mit Waffengewalt (unter anderem Maschinengewehre und Raketenwerfer) gegen Ihre Kontrahenten. Technisch fährt **Mashed** heutigen Standards hinterher. Wer auf spaßige und actiongeladene Mehrspieler-Rasereien steht, greift zu! (bb)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	EINZEL	
55	68	50	71	75

MOTORSPORT-SIMULATION



MTX Mototrax

ASPYR | 02.12.2004 | USK OHNE | CA. € 30,-

NEUHEIT | TEST S. 118 Als furchtloser Zweirad-Akrobat knattern Sie in den Disziplinen Motocross, Supercross und Freestyle über Stock und Stein. Streckenvielfalt, Grafik und Intelligenz der Computer-Biker könnten einen Tick besser sein, dafür überzeugen die Stunt-Herausforderungen auf ganzer Linie: Über 115 spektakuläre Tricks warten darauf, von Ihnen vollführt zu werden. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
75	79	79	84	76

SPORT



Tischfußball

FANTASTIC.TV | 01.12.2004 | USK OHNE | CA. € 20,-

NEUHEIT Tischfußball, in fachmännischen Kneipensportler-Kreisen auch einfach nur „Kickern" genannt, ist im echten Leben ein verdammt spaßiger Zeitvertrieb. Die PC-Variante frustriert allerdings mit einer völlig missratenen Steuerung, bei der es einem Kunststück gleichkommt, die Kugel absichtlich im gegnerischen Gehäuse zu versenken. Stecken Sie die 20 Euro lieber in den nächsten Kicker-Tisch. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
42	30	27	31	34

SPORT-SIMULATION



Biathlon 2005

UBISOFT | 01.12.2004 | USK OHNE | CA. € 30,-

NEUHEIT Mit **Biathlon 2005** steht seit wenigen Tagen der vierte und zugleich beste Teil der Serie in den Läden – was aufgrund der hundsmiserablen Qualität der Vorgänger auch kein Kunststück ist. Im Karriere-Modus absolvieren Sie eine komplette Weltcup-Saison oder gehen im Einzelrennen oder dem verkürzten Arcade-Modus an den Start. Mit den Tasten „W" und „S" bestimmen Sie, wie viel Kraft Ihr Sportler aufwenden soll, anschließend läuft er von alleine. Lediglich lenken müssen Sie noch. Sollten Sie das einmal vergessen, ist das auch nicht weiter tragisch – Ihren Biathleten haut es nämlich in den seltensten Fällen von den Brettern. Geschossen wird per nervig-zittriger Maussteuerung und die gegenüber den Vorgängern leicht verbesserte Grafik enttäuscht nach wie vor mit platten Streckenrandobjekten und hölzernen Animationen. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
57	43	52	40	56

SPORT-SIMULATION

Skisprung Wintercup 2005

UBISOFT | 01.12.2004 | USK OHNE | CA. € 25,-

NEUHEIT **Skisprung Wintercup 2005** möchte **RTL Skispringen 2005** von der Spitze verdrängen und stürzt dabei genauso übel ab wie Milka-Martin-Schmitt beim Start der diesjährigen Weltcup-Saison. Dass der polnische Wintersport-Export nicht ganz so viele Originalschanzen und eine weniger opulente Optik bietet, wäre noch verzeihlich – was man von der ungenauen und gerade für Schanzenneulinge viel zu komplexen Steuerung nicht mehr behaupten kann. Die unrealistisch steifen Animationen der Springer enttäuschen ebenfalls. Eine Vielzahl an Spiel-Modi, abwechslungsreiche Mehrspieler-Optionen für bis zu acht Spieler sowie die witzige Ego-Perspektive, bei der Sie durch die Skibrille des Springers schauen, während Sie die Schanze runterrutschen, bewahren **Skisprung Wintercup 2005** vor dem Totalabsturz. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
61	56	59	65	58



SPORT-SIMULATION

Ski Alpin 2005

NBG | 24.11.2004 | USK OHNE | CA. € 30,-

NEUHEIT | **TEST S. 116** Mensch Maier, so muss eine ordentliche Ski-Simulation aussehen: Während **Ski Racing 2005** am langweiligen Karriere-Modus krankt, kopiert **Ski Alpin 2005** einfach die spaßige Laufbahn aus **RTL Skispringen 2005** – das vom gleichen Entwicklerteam stammt – und setzt sich damit an die Genre-Spitze. An den Start gehen Sie in allen Disziplinen des alpinen Weltcup-Spektakels: Abfahrt, Super-G, Slalom sowie Riesenslalom. Wer Karriere und Einzel-Rennen verschmäht, tritt im Mehrspieler-Modus via Netzwerk oder Internet gegen bis zu zwölf Pistenrowdys an. Die zwölf Austragungsorte (unter anderem Wengen, Kitzbühel und Garmisch) wurden herrlich detailliert und originalgetreu nachgebildet. Für einen Nachfolger wünschen wir uns allerdings weniger hölzern animierte Skifahrer sowie mehr als eine 1:1-Kopie der **RTL Skispringen**-Karriere (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
79	77	80	81	80

RENNSPIEL

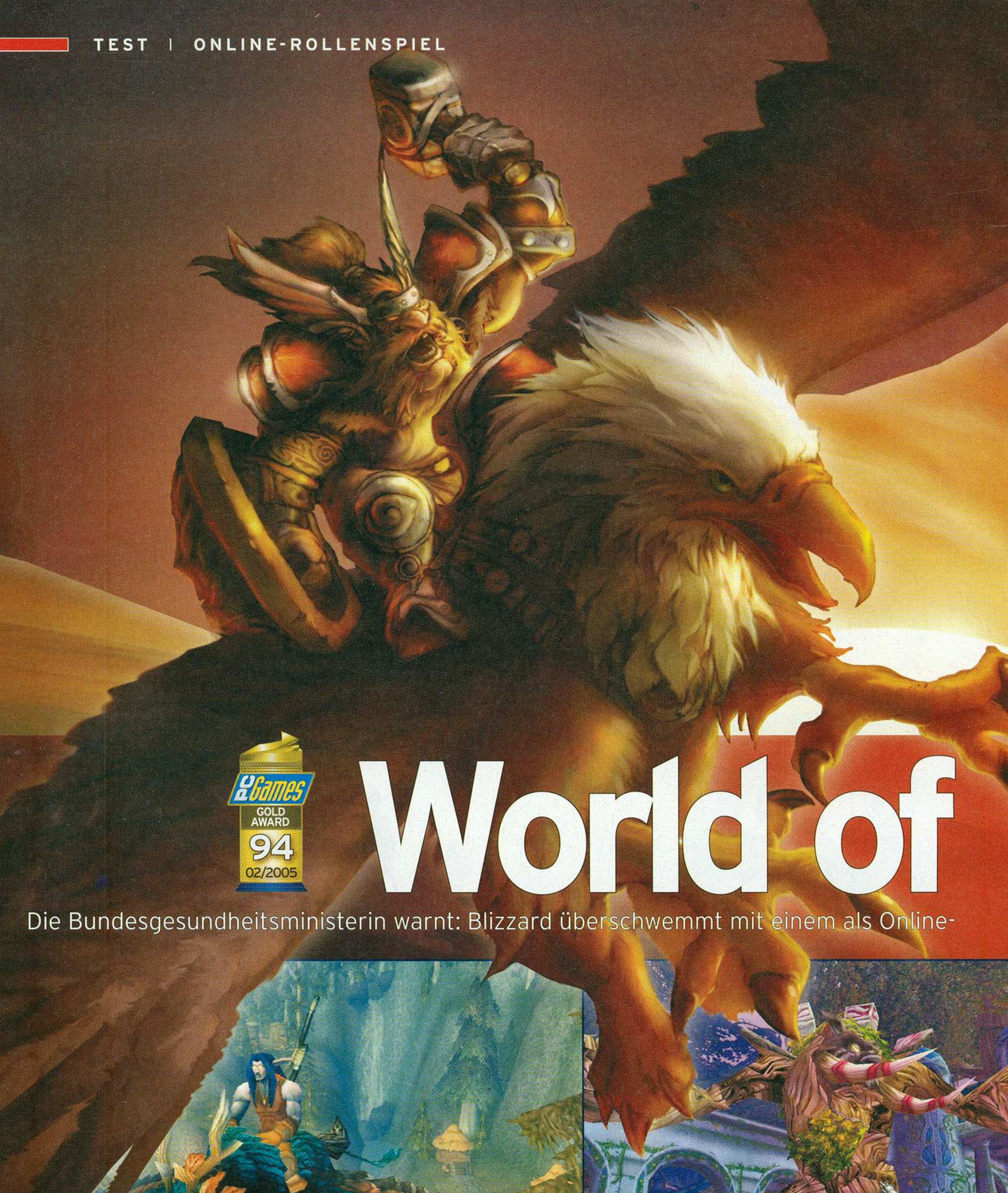


Xplosiv Volume 2 – Racing

EMPIRE | 02.12.2004 | USK 6 | CA. € 20,-

BUDGET | Der Untertitel „Racing" deutet es an: Die zweite Auflage der **Xplosiv**-Reihe bündelt drei Rennspiele und -simulationen der vergangenen Jahre. Das erste Spiel im Bunde ist **Ford Racing 2**. Sie setzen sich hinter das Steuer eines Wagens der Traditionsmarke und schalten nach und nach sämtliche Fabrikate frei. Außerdem mit dabei ist **Europa Racer**. Auf insgesamt 21 Strecken in zehn Ländern sollen Sie Ihrem Land zum Sieg und Ruhm in der illegalen Rennfahrerszene verhelfen. Die Polizei ist Ihnen jedoch immer dicht auf den Fersen. **Total Immersion Racing** ist der letzte und wohl herausragendste Raser der Compilation. Hinterm Steuer eines GT-Klasse-Wagens nehmen Sie 18 Gegner aufs Korn und heizen über viele bekannte Strecken. Für zusätzliche Schwierigkeit sorgen die ohne Rücksicht auf Verluste fahrenden Gegner. Ein unschlagbar günstiges Racing-Paket. (bb)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
70	73	76	68	72



World of

Die Bundesgesundheitsministerin warnt: Blizzard überschwemmt mit einem als Online-

ABGEHOBEN Größere Strecken können Sie auf dem Rücken von Krähen oder Greifen überbrücken.

IMPOSANT In Darnassus treffen wir auf umherwandernde Bäume.

Ich habe die schneebedeckten Gebirgspässe von Dun Morogh bereist und die Toten auf den Friedhöfen von Duskwood wandeln sehen. Meine Aufwartung am Hofe von Stormwind gemacht und die Haine von Teldrassil durchstreift. Ich habe gesiegt und verloren, reiche Beute errungen und neue Fertigkeiten erlernt, Freundschaften geschlossen und Feinde vernichtet. Und das nur in einem meiner zahlreichen Alternativleben in der wunderbaren Welt Azeroth. Das Fantasy-Universum von Blizzard Entertainment kannten wir bisher nur aus der Vogelperspektive, in der wir Einheiten in den **Warcraft**-Strategiespielen über Spielfeldkarten scheuchten. Doch mit **World of Warcraft** wird die Tür nach Azeroth erst so richtig aufgestoßen: Sie werden zum einzelnen Charakter in einer epischen, nahtlosen Welt, ohne sich dabei einsam und verlassen zu fühlen. Denn die wird nicht nur von computergesteuerten Monstern, sondern auch von

Wie, wo, wann: Deutsche Version und Import-Tücken

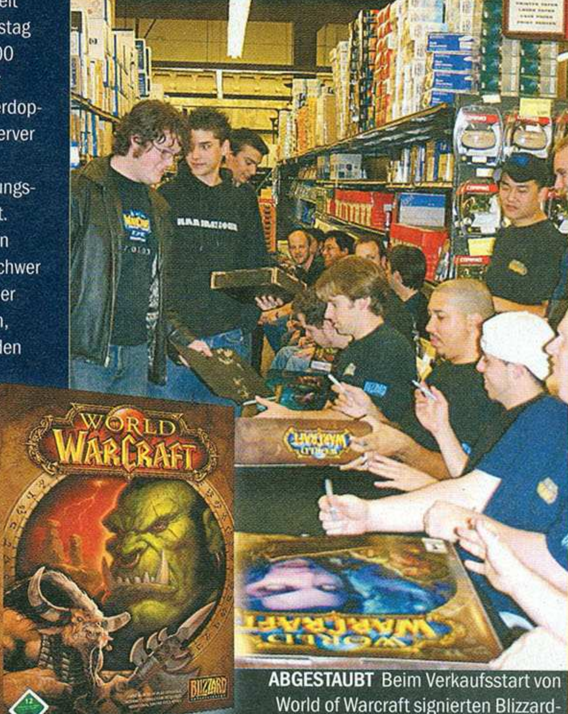
Rekordzahlen beim Verkaufsstart in Nordamerika – ein Glück, dass deutsche Spieler auch nicht mehr lange auf ihre WoW-Dosis warten müssen. Wir sagen Ihnen schon jetzt, was Sie über die deutsche Version wissen müssen.

Online-Rollenspiele sind ein Nischengenre? Diese Ära ist seit dem 23. November 2004 offiziell beendet. Am Erstverkaufstag von **World of Warcraft** in Nordamerika wurden über 240.000 Stück binnen 24 Stunden durchverkauft – neuer Rekord für PC-Spiele. Um dem Kundenansturm gewachsen zu sein, verdoppelte Blizzard innerhalb weniger Tage die Anzahl der Spielserver auf über 80.

Zum Redaktionsschluss war noch kein genauerer Erscheinungstermin für die deutsche Version als „Anfang 2005" bekannt. Lokalisierung und deutsche Beta laufen auf Hochtouren, ein Verkaufsstart binnen der nächsten ein, zwei Monate liegt schwer in der Luft. Ungeduldige Fans seien indes vor dem Import der US-Version gewarnt. Ein Spielkonto lässt sich nur aktivieren, wenn Kreditkartendaten mit einer Rechnungsadresse aus den USA, Kanada oder Australien angegeben werden.

Etwas ärgerlich: Blizzard will nicht, dass beispielsweise Spieler aus Europa auf amerikanischen Servern fremdgehen. Wenn die deutsche Version erscheint, werden Sie damit also keinen Zugang zu den US-Spielwelten haben, sondern sind auf die Europa-Server beschränkt. Transatlantische Freundschaften sind so kaum aufrechtzuerhalten.

Bei dauerhaften Online-Rollenspielwelten sind nach den ersten 30 Tagen regelmäßige Monatsgebühren fällig. Das gilt auch für **World of Warcraft**, das monatlich 12,99 Euro verschlingen wird. Wer langfristig im Voraus bucht, kann etwas sparen: Das dreimonatige Abo kostet 11,99 Euro und das sechsmonatige Abo 10,99 Euro im Monat.



ABGESTAUBT Beim Verkaufsstart von World of Warcraft signierten Blizzard-Mitarbeiter Hunderte von Spiele-Packungen während einer Promo-Aktion.

Warcraft

Rollenspiel getarnten Suchtmittel den Weltmarkt. Willkommen in World of Warcraft.



KRAFTVOLL Mit Zaubersprüchen halten wir uns auch mehrere Gegner vom Leib.

DEN WOLF GERITTEN Orks dürfen ab Stufe 40 auf Wölfen durch die Gegend reiten.

Druide: von jedem etwas

Die Hauptaufgabe des Druiden
Heiler und durch Verwandlung auch Nahkämpfer oder Aushilfsschurke.

Warum Druide werden?

- Drei Seelen pochen in dieser Brust: Durch Verwandlung in einen Löwen spielt sich der Druide wie ein Schurke, in Bärenform wird er dagegen zum schlagkräftigen Aushilfskrieger. Für jede Situation schlüpft man in die passende Rolle.
- Eine Mischung aus Angriffs- und Heilzaubern deckt im magischen Bereich eine große Bandbreite ab. Druiden sind nach Priestern die zweitbesten Heiler.
- Zwei weitere Verwandlungsformen erlauben schnellere Fortbewegung zu Wasser und zu Lande.



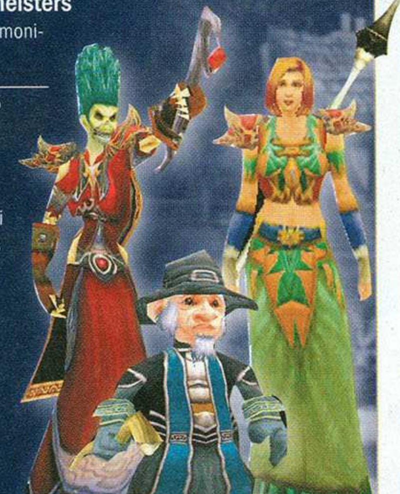
IRGENDWELCHE FRAGEN? Das Fragezeichen über einem NPC-Kopf signalisiert, dass Sie nach Erfüllung einer Mission zu dieser Spielfigur zurückmüssen.

Hexenmeister: dunkle Seite der Macht

Die Hauptaufgabe des Hexenmeisters
Gegner schwächen und verfluchen. Dämonischer Begleiter sorgt für Ablenkung.

Warum Hexenmeister werden?

- Allmählich wachsende Auswahl von beschwörbaren Begleitern. Vom Feuer spuckenden Imp bis zur peitschenschwingenden Teufelstussi Succubus machen die Kompagnons höllischen Spaß.
- Saugen Sie Ihren Opfern Lebensenergie aus, um in den Besitz von Seelensplittern zu kommen, die für einige Fertigkeiten benötigt werden.
- Das Management des Begleiters und die richtige Taktik beim Einsetzen der vielen Zauber macht die Kämpfe recht anspruchsvoll.



tausenden menschlichen Mitspielern bevölkert.

Neue Rolle für Warcraft

Inzwischen dürften alle Echtzeitstrategen den Schock überwunden haben, dass **World of Warcraft** ein Online-Rollenspiel ist. Jenes Genre, das wegen einiger komplizierter, langatmiger, gebührenpflichtiger Vertreter etwas als Zeit- und Geld-Moloch in Verruf gekommen ist. Das Suchtpotenzial des Spielprinzips ist unbestritten, eine halbe Million **Everquest**-Abonnenten können nicht völlig irren. Aber die Designer solcher Titel sind nur allzu oft auf dem Hardcore-Holzweg und veröffentlichen in Arbeit ausartende Mühsamkeitsorgien, welche an der Mehrheit der Spieler vorbeigehen. Aber was hat Blizzard in diesem Genre verloren?

Online-Welt mit Einzelspieler-Tugenden

World of Warcraft entstand schlichtweg deshalb, weil viele Blizzard-Angestellte gerne Online-Rollenspiele wie **Ultima Online** oder **Everquest** zockten – aber dabei gleichzeitig graue Haare aufgrund vieler Unzulänglichkeiten bekamen. Aus schwärmerischen „Was könnte man da nicht alles machen ...“-Schwätzchen rund um den Kaffeeautomaten wurde ein handfestes Langzeitprojekt. Das einfache Rezept: all die Erfahrungen und Designweisheiten,

Jäger: der kleine Tierfreund

Die Hauptaufgabe des Jägers
Schaden aus der Entfernung anrichten, Fallen stellen, gezähmte Bestie sorgt für Ablenkung.

Warum Jäger werden?

- Wilde Bestien zähmen und ihnen neue Fähigkeiten beibringen. Von der Killer-Krabbe bis zum Eisbär lassen sich die possierlichsten Tiere an die Leine nehmen und als Kämpfer an der Front einsetzen.
- Fernwaffen-Fokus, aber durch gute Auswahl an Ausrüstung auch im Nahkampf nicht zu verachten.
- Angriffsplanung mit vorher verbuddelten Fallen und Haustier-Kommandieren ist herausfordernd und reizvoll.



SCHWEIN GEHABT Mitten im Kürbisfeld legen wir uns mit Ober-Wildsau Princess und ihrer Gang an. Diese Aufgabe schaffen wir aber locker im Alleingang.



WIE VERWANDELT Der Druide unserer Gruppe (siehe Bildmitte) hat die Nahkampf-Bärenform angenommen, damit Magier und Priester unbehelligt zaubern können.

die Blizzard aus seinen Einzelspieler-Klassikern gelernt hat, dem entwicklungshilfebedürftigen Lager der Online-Spielwelten injizieren. Dem Genre einen ähnlichen Massenmarkt-Durchbruch bescheren, wie es seinerzeit **Diablo** bei Rollenspielen schaffte. Und nach vielen Monaten in der Beta sowie intensivem Austesten der fertigen, amerikanischen Verkaufsversion kann Ihnen die ganze, unter Schlafmangel leidende PC-Games-Redaktion bestätigen: Verdammt, Blizzard hat es wirklich geschafft. Und können wir nicht jetzt schon mit diesem Artikel aufhören, um noch ein bisschen mehr **World of Warcraft** zu spielen?

Ein Held will nach oben

Die leichte Hysterie hartgesottener Spieleberichterstatter mag erstaunlich wirken, denn auf den ersten Blick ändert **World of Warcraft** nicht viel am etablierten Fundament des Genres. Sie suchen sich ein genehmes Volk und eine spannend klingende Klasse für Ihren Helden aus, stellen ein paar kosmetische Details zusammen und beginnen flugs als Level-1-Würstchen in überschaubareren Greenhorn-Jagdgründen. Durch wiederholtes Monster-Abmurksen und Mission-Absolvieren sammelt man Erfahrungspunkte, bis schließlich der Sprung zur nächsten Stufe geschafft ist (die AC/DC-Weisheit „It's a long way to the



FEUERREGEN Die Wache rückt unserem Succubus auf den Leib, doch zum Glück besitzt unser Warlock seinen effektvollen „Rain of Fire"-Zauber.



In kurzweiliger Mission

„Was mache ich hier eigentlich?" – Diesen typischen Online-Rollenspiel-Seufzer vertreibt WoW mit überschaubaren und effizienten Quests.

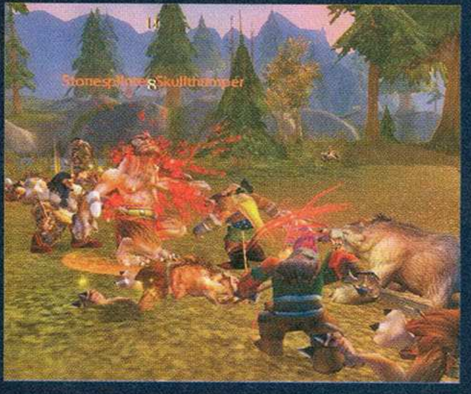
Worauf sind wir alle scharf? Bargeld, Erfahrungspunkte, tolle Ausrüstung ... und natürlich das gute Gefühl, von einem dankbaren Charakter in höchsten Tönen gelobt zu werden. All diese Bedürfnisse werden in **WoW** durch eine vierstellige Anzahl an Missionen befriedigt. Es gibt mehrteilige und klassenspezifische Quests, solospielerfreundliche Aufträge und gruppengerechte „Elite"-Herausforderungen. Was sie alle gemeinsam haben: Das Zeit-Investment steht in einer prima Relation zu den Belohnungen für die Missionsabsolvierung.



Der will was von mir Bruchpilot Bingles treffen wir bei der Erforschung des Ostufers eines Sees im Zwergenland. Er hätte gerne vier Werkzeuge wieder, die auf einer nahen Insel zu finden sind – mitten in Lagern aggressiver Stonesplinter-Übelwichte.



Doppelt gemoppelt Das trifft sich wirklich gut, denn laut Logbuch (rechts auf dem Screenshot) muss unser Held ohnehin eine gewisse Anzahl bestimmter Vertreter dieser Spezies für eine andere Quest killen. Durch diese Aufräumaktion kommen wir bei zwei Missionen gleichzeitig voran.



Da machen wir mit! Inzwischen haben wir uns mit anderen Spielern zusammengetan, die hinter denselben Monstern her sind. Mit vereinten Kräften wird man schneller fertig. Fehlt einem Gruppenmitglied mal ein Auftrag, kann man oft den Logbuch-Eintrag teilen.



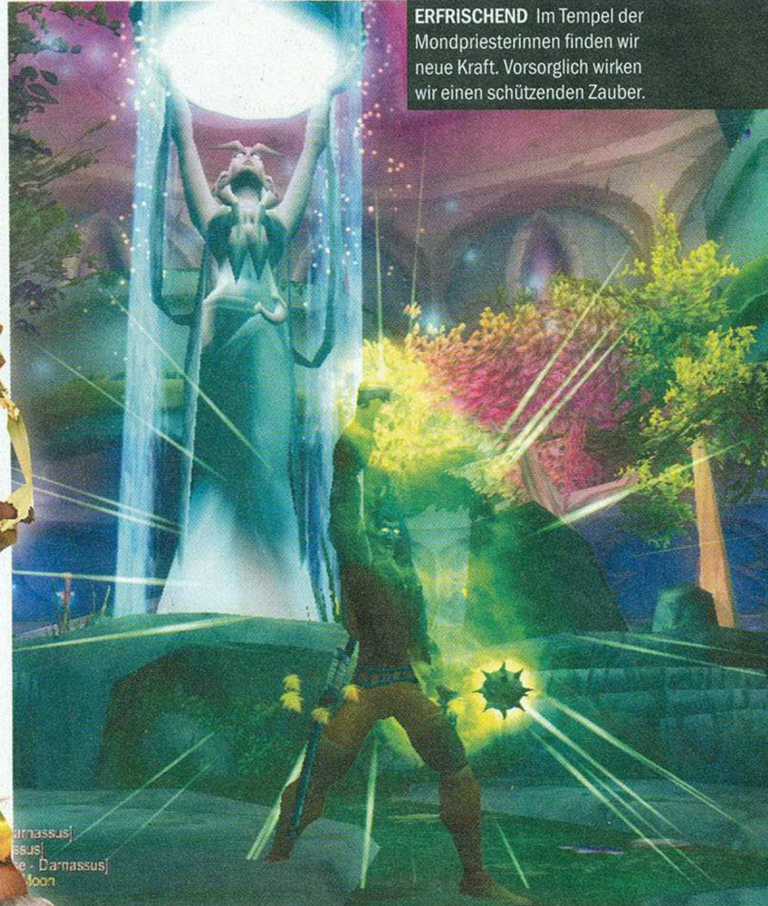
Hat sich gelohnt Erfolgserlebnis mal zwei: Sowohl bei Bingles als auch bei Wächter Wallbang holen wir uns Belohnungen in Form von Geld, Items und Erfahrungspunkten ab. Hier wird zudem eine Fortsetzungsquest freigeschaltet. Und weiter geht's ...

Priester: alles wird gut

Die Hauptaufgabe des Priesters
Unerreichter Heiler und Wiederbeleber.

Warum Priester werden?
- Sie sind verdammt beliebt. Keine andere Klasse vereint so viel Heilpower und Mana-Reserven wie der Priester. Vor allem Gruppen, die sich in Dungeon-Instanzen wagen wollen, sind mächtig scharf auf Ihre Anwesenheit.
- Im Gegensatz zu den meisten anderen Rollenspielen ist der Priester hier auch ohne Gruppenanhang gut spielbar. Fähigkeiten wie Schild, Schattenmagie oder Selbstheilung machen den Mangel an dicker Rüstung wett.
- Es macht Spaß, anderen Spielern in Not den Hintern zu retten. Die klassische Gutmenschen-Klasse.





ERFRISCHEND Im Tempel der Mondpriesterinnen finden wir neue Kraft. Vorsorglich wirken wir einen schützenden Zauber.

Schamane: nicht ohne meine Totems

Die Hauptaufgabe des Schamanen
Von jedem etwas: Mischung aus Prügelknabe und Heiler, der auch im Nahkampf besteht.

Warum Schamane werden?
- Sie können sich nicht zwischen all den schönen Klassen entscheiden? Wollen gleichermaßen zaubern, hauen, heilen? Der Schamane ist mit seiner Talentmischung eine Eier legende Wollmilchsau, die Solo-Spielern besonders entgegenkommt.
- Weil man's eilig hat. Ab Level 20 Verwandlung in einen Geisterwolf möglich, um dank 40 % schnellerer Laufgeschwindigkeit Reisezeit zu sparen.
- Totems mit Flächenwirkung bescheren der ganzen Gruppe wichtige Vorteile.

Schurke: Gelegenheit macht Diebe

Die Hauptaufgabe des Schurken
Nahkampf, viel Schaden austeilen.

Warum Schurke werden?
- Erleben Sie besonders nervenkitzelnde Nahkampfspannung, wenn man sich von hinten an einen Gegner anschleicht. Es geht schnell zur Sache: Schurken verursachen viel Schaden, halten aber selber nicht besonders viel aus.
- Durch Einsatz bestimmter Fertigkeiten sammelt man bis zu fünf Combo-Punkte, die mit einem Finishing Move eingesetzt werden – je mehr Punkte, desto stärker dessen Wirkung.
- Ab Level 20 können Sie Ihre Waffe mit verschiedenen Giftsorten aufmotzen.



top" hat Bestand; die Obergrenze liegt derzeit bei Level 60). Dieser stete Aufstieg ist die Hauptmotivation, denn dadurch kann Ihr Held zusätzliche Spezialfähigkeiten lernen und sich in neue Regionen mit stärkeren Gegnern sowie härteren Missionen trauen, um dort bessere Ausrüstung zu gewinnen, die wiederum die Charakter-Attribute stärkt (jeder Nachwuchskrieger verkauft seine Großmutter für ein Schwert, das ihm einen 4-Punkte-Bonus auf „Stärke" gewährt).

Die richtige Kampftaktik

Kämpfe verlaufen recht flott und fetzig, bekommen bei fortschreitender Heldenentwicklung aber einen immer größeren taktischen Anspruch. Ein Klick auf das anvisierte Ziel genügt, damit Ihr Charakter wiederholt mit seiner derzeitigen Waffe zuhaut. Wie schnell er dabei ist und welcher Schaden angerichtet wird, entnimmt man den Statistikangaben im Ausrüstungsbildschirm.

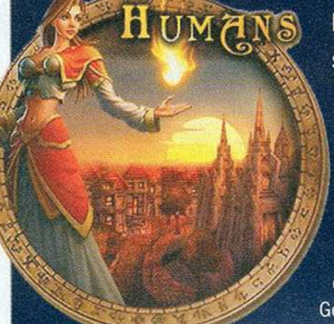
Diese Auto-Attacke alleine beschert Ihnen aber nur allzu leicht einen Besuch auf dem nächsten Friedhof. Sie müssen unter Berücksichtigung von Gegnertyp und Situation auch die Spezialfähigkeiten nutzen, welche durch Klicken auf das entsprechende Icon oder Drücken auf die entsprechende Nummerntaste ausgeführt werden. Das funktioniert freilich nur, solange Energie (Schurke), Wut (Krieger) beziehungsweise Mana (alle anderen Klassen) im entsprechenden Balken vorhanden ist.

Je nach Heldentyp bekommen Kämpfe eine andere Dynamik. Als Schurke wollen Sie sich erst ungesehen anschleichen, als Magier den Feind mit Eiszaubern einfrieren und auf Distanz halten. Krieger müssen sich dagegen ins Getümmel stürzen, um Wut zu generieren, ohne die sie ihre vielfältigen Spezialattacken nicht auslösen können. Hexenmeister und Jäger haben Begleiter, welche den Feind ablenken, während Herrchen Pfeile oder Zaubersprüche abfeuert. Priester können sich selber mit magischen Schilden schützen, Paladine gelten als regelrechte Prügelknaben und Überlebenskünstler. Hybrid-Klassen wie

Völkerkunde, die erste: Hoffentlich Allianz-versichert!

Allianz

Ästhetisch schön, aber weit weg vom Schuss ist die Waldeslust-Startinsel der Nachtelfen. Am meisten Trubel herrscht dagegen bei den Menschen und ihren abwechslungsreichen Gefilden. Gnome und Zwerge erfreuen sich an majestätischen Schneelandschaften.



Menschen

Startregion: Dun Morogh
Hauptstadt: Ironforge
Charakteristik: Die unexotische Wahl für Otto Normalspieler
Klassen: Hexenmeister, Krieger, Magier, Paladin, Priester, Schurke
Spezialeigenschaften: 5 % mehr Willenskraft, +5 Bonus auf Schwert-Skill, 10 % mehr Fraktionspunkte, erweiterter Radius zur Erkennung getarnter Gegner.





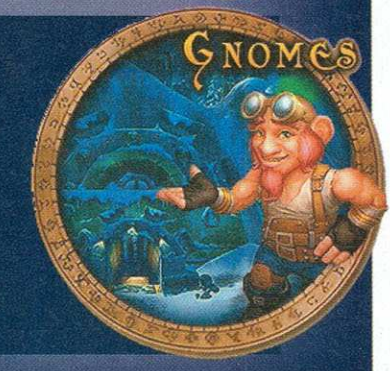
Nachtelfen

Startregion: Teldrassil
Hauptstadt: Darnassus
Charakteristik: Große, stolze, hübsch anzusehende Langohren
Mögliche Klassen: Hexenmeister, Krieger, Magier, Paladin, Priester, Schurke
Spezialeigenschaften: Bei Bewegungslosigkeit jederzeit unsichtbar werden, +10 Widerstand gegen Natur-Magie, 2 % Bonus auf Ausweich-Skill, im Todesfall als Wisp schneller zur Leiche zurückkehren.



Zwerge

Startregion: Dun Morogh
Hauptstadt: Ironforge
Charakteristik: Kernige, humorvolle, trinkfeste und buddelfreudige Schatzsucher
Mögliche Klassen: Jäger, Krieger, Magier, Paladin, Priester, Schurke
Klassen: Hexenmeister, Krieger, Magier, Paladin, Priester, Schurke
Spezialeigenschaften: +5 Bonus auf Gewehr-Skill, +10 Widerstand gegen Kälte, Schatzkistenpositionen werden auf Mini-Map markiert, in Steinform immun gegen bestimmte Angriffe.



Gnome

Startregion: Dun Morogh
Hauptstadt: Ironforge
Charakteristik: Klein, wuselig, helle Stimmen und kühne Bärte
Mögliche Klassen: Hexenmeister, Krieger, Magier, Schurke
Spezialeigenschaften: 5 % mehr Intelligenz, +10 Widerstand gegen arkane Magie, +15 Bonus auf Ingenieurs-Skill, Fesselzaubern entkommen.

Druiden und Schamanen sind besonders flexibel, was ihre Herangehensweise angeht. Wenn Sie vorsichtig agieren und sich nicht mit ganzen Monstergruppen auf einmal anlegen, können Sie auch alleine hervorragend kämpfen. Am interessantesten und anspruchsvollsten ist jedoch das Zusammenspiel in einer Gruppe, bis zu fünf Charaktere können eine Party bilden. Zum Beispiel eröffnet der unsichtbare Schurke den Kampf, der Krieger zieht die Monster-Aufmerksamkeit auf sich, während der Heiler ihn am Leben hält. Jeder ist auf den anderen angewiesen, alle Klassen haben coole Fähigkeiten, von denen die ganze Gruppe profitiert.

Ehrbare Nebenberufe

Ungeachtet der Heldenklasse kann Ihr Charakter auch nebenberuflich tätig sein und zwei von zwölf Berufen verfolgen. Zum Beispiel erscheinen mit „Kräuterkunde" pflückbare Pflanzen als gelbe Pünktchen auf der Mini-Map. Haben Sie außerdem den Grundkurs „Alchemie" besucht, lassen sich aus diesen Zutaten hilfreiche Tränke herstellen. Ähnlich sinnvolle Combos sind „Bergbau + Schmiedekunst" oder „Gerben + Kürschnerei". Sie können auch als Schneider Textilien verarbeiten, als Ingenieur Bomben, Dynamit und mechanische Eichhörnchen basteln oder sich im dauerhaften Verzaubern von Ausrüstungsgegenständen üben. Klassen, die über keinerlei entsprechenden Heilzauber verfügen, regenerieren mit Berufen wie Heilkunst, Kochen und Angeln ihre Lebensenergie schneller. Wenn Sie die Freuden der Güterproduktion nicht reizen, sollten Sie zumindest Rohstoffe sammeln, die sich an andere Spieler verkaufen lassen. Leinen, Wolle oder Leder erzielen oft



STARK ZU ZWEIT Zwei Spieler haben sich verbündet, um den Riesenzotti Vagash zu besiegen. Alleine könnte keiner der beiden gegen das Monster bestehen.

Paladin: hauen mit Heiligenschein

Die Hauptaufgabe des Paladins
Nahkampf, Aushilfs-Heiler, Treffer absorbieren.

Warum Paladin werden?
- Er kann länger – Defensivstärke, große Waffenauswahl und viele Schutzzauber machen den Paladin zum einsteigerfreundlichen Solo-Überlebenskünstler.
- Hat in Gruppen dank diverser Auras und Heilung immer alle Hände voll zu tun, wird auch als Wiederbeleber gerne genommen.
- Unschlagbar darin, Untote aufzuspüren, zu verjagen und zu vernichten.





IN OBERSTER INSTANZ Die Todesminen von Westfall (Bild oben) sind eine Dungeon-Instanz voller wertvoller Schätze und harter Gegner (oben).

VIELEN DANK FÜR DIE BLUMEN Wer Alchemie gelernt hat, kann aus dem gesammelten Grünzeug nützliche Tränke brauen (unten).



Magier: nicht zaudern, zaubern

Die Hauptaufgabe des Magiers
Magischen Schaden aus der Entfernung anrichten.

Warum Magier werden?
- Durchschlagskraft, die Freude macht: Sie halten den Feind schön auf Distanz und decken ihn dabei mit mächtigen Zaubersprüchen ein. Einige flächendeckende Spells, um ganze Monstergruppen zu bombardieren.
- Taktische Flexibilität durch verschiedene Sprüche in den Kategorien Feuer- (mehr Schaden) und Eis-Zauber (hält Gegner auf).
- Kann sich ab Level 20 in die sechs Großstädte teleportieren, spart Zeit und Geld.

Krieger: auf sie mit Gebrüll!

Die Hauptaufgabe des Kriegers
Nahkampf, Treffer absorbieren („Tank"-Rolle).

Warum Krieger werden?
- Metzeln macht frei – Nahkampfspaß mit Schlachtplatten-Charme. Fast jedes Ausrüstungsteil lässt sich benutzen.
- Je nach Situation wechseln Sie zwischen drei Kampfmodi, die den Einsatz bestimmter Fähigkeiten erlauben. Zum Beispiel Defensivstil in einer Gruppe, um mit „Reizen" die Monster von den zerbrechlichen Heilern abzulenken.
- Origineller Mana-Ersatz: Erst während des Kämpfens wächst die „Wut", welche Sie zum Einsatz von Spezialattacken benötigen.



erstaunliche Preise in den Auktionshäusern.

Motivationskarotten-Plantage

Das ist alles schön und gut, aber nicht gerade eine Neuerfindung des Online-Rollenspiel-Rads. Das ungewöhnliche an **World of Warcraft** sind subtile Tugenden wie Liebe zum Detail, der Bedienungsfeinschliff, das relativ hohe Tempo, mit dem Fortschritte und Erfolgserlebnisse Sie mitreißen. Schon nach einer Viertelstunde haben Sie die erste Newbie-Quest absolviert, einen Level geschafft, neue Fertigkeiten gelernt und fiebern dem nächsten Auftrag entgegen. Missionen werden auch geschickt genutzt, um Sie zu wichtigen Personen oder in neue Gefilde zu leiten. „Wo gehe ich jetzt hin?" ist eine Frage, die sich kaum stellt – die in einem übersichtlichen Tagebuch sauber sortierten, klar beschriebenen Quests leiten Sie elegant und unaufdringlich durch die Weiten der Spielwelt.

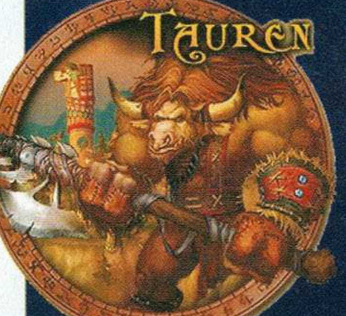
„Blizzard hat euch lieb" – diese für das Genre eher untypische Grundeinstellung ist **World of Warcraft** ständig anzumerken. Statt mit Schikanen das Spielerlebnis künstlich zu strecken (der Kunde soll schließlich möglichst lange Monatsgebührenzahler bleiben), hat man den Frustknüppel im Sack gelassen. Plötzlicher Todesfall? – **World of Warcraft** zieht Ihnen keine mühsam erarbeiteten Erfahrungspunkte ab. Spielwelt erforschen? – Mit dem öffentlichen Nahverkehr kommt man schnell und preiswert rum. Auf Schnäppchenjagd? – Auktionshäuser und Postsystem erleichtern den Handel zwischen Spielern. Klar, höhere Charakter-Levels zu erklimmen soll eine gewisse Leistung sein und dauert mit fortschreitender Erfahrung auch immer länger. Aber man hat nicht das Gefühl, dass einem die Designer möglichst viele Zeitdehnungs-Knüppel zwischen die Beine werfen. Dazu gehört auch der Verzicht auf Gruppenzwang: Jede Klasse lässt sich solo hervorragend spielen. Es macht manchmal Sinn und ist effizienter, sich mit anderen Spielern zusammenzutun, aber Sie können auch eben mal schnell für ein Dreiviertelstündchen Ihren Spaß haben, ohne vorher eine



Völkerkunde, die zweite: Macht auf das Tor nach Kalimdor

An saftigem Gras und glücklichen Rindviechern herrscht bei den Tauren kein Mangel. Ein wenig trocken wirkt die Startregion für Orks und Trolle, eine rötliche Wüstenlandschaft. Die Heimat der Untoten im östlichen Königreich entzückt mit morbidem Gruselflair.

Horde



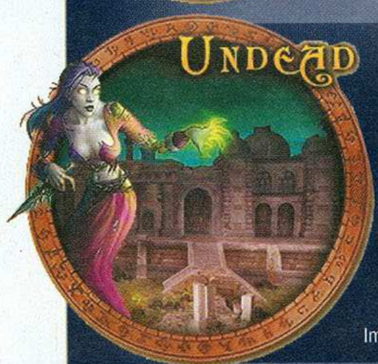
Tauren

Startregion: Mulgore
Hauptstadt: Thunder Bluff
Charakteristik: Naturverbundene Giganten; kein Vergleich mit der Milka-Kuh.
Mögliche Klassen: Druide, Jäger, Krieger, Schamane.
Spezialeigenschaften: 5 % mehr Lebensenergie, +10 Widerstand gegen Natur-Magie, +15 Bonus auf Kräuterkunde-Skill, Gegner durch Stampfen betäuben.



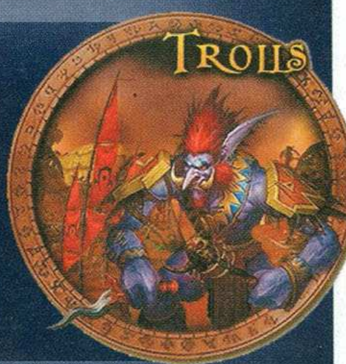
Orks

Startregion: Durotar
Hauptstadt: Orgrimmar
Charakteristik: Stark, grimmig und ganz schön grün hinter den Ohren.
Klassen: Hexenmeister, Jäger, Krieger, Schamane, Schurke.
Spezialeigenschaften: Stärke auf Kosten der Gesundheit um 25 % erhöhen, +5 Bonus auf Axt-Skill, Pets richten 5 % mehr Schaden an, bessere Resistenz gegen Betäubung.



Untote

Startregion: Tirisfal Glades
Hauptstadt: Undercity
Charakteristik: Menschlich jenseits des Verfallsdatums, verweste Gruseligkeit.
Mögliche Klassen: Hexenmeister, Krieger, Magier, Priester, Schurke.
Spezialeigenschaften: Lebensenergie-Regeneration durch Leichenkonsum erhöhen, +10 Widerstand gegen Schatten-Magie, länger unter Wasser atmen, aktivierbare Immunität gegen Schlaf, Furcht, Bezauberung.



Trolle

Startregion: Durotar
Hauptstadt: Orgrimmar
Charakteristik: Lange Lulatsche im Blaumann, Trampel-Charme und Überbiss.
Mögliche Klassen: Jäger, Krieger, Magier, Priester, Schamane, Schurke.
Spezialeigenschaften: 10 % schnellere Lebensenergie-Regeneration, 5 % Schadensbonus gegen wilde Tiere, +5 Bonus auf Wurfwaffen-Skill, bei Verwundung vorübergehend schneller kämpfen und zaubern.

halbe Gilde zusammentrommeln zu müssen.

Gruppen-Anhang ohne Zwang

Freilich kommt auch der schüchternste Anfänger früher oder später mit anderen Mitmenschen in Verbindung. Sei es nun, dass wildfremde Leute einem im Vorbeigehen einen Heilzauber spendieren oder man im Chat-Fenster Tipps austauscht. Gruppe muss nicht sein, potenziert aber den Spielspaß. Zu den besten rezeptfreien Euphorie-Kicks dieser Welt gehört es, in der Fünfer-Party eine der riesigen Dungeon-Instanzen zu meistern. Hier können nach Durchschreiten eines Teleporter-Tors keine weiteren Spieler dazukommen, Sie und Ihre Weggefährten sind ganz aufeinander angewiesen. Gruppenmitglieder können auch Missionen untereinander teilen, verschiedene Beuteoptionen sorgen für eine gerechte Aufteilung aller Fundsachen.

Bilderbuch-Fantasywelt

Nicht nur aufgrund der Vielfalt der neun durch die Bank spaßigen Klassen ist man motiviert, mehrere Charaktere nebenher aufzupäppeln. Je nach Volk beginnen Sie in einer anderen von sechs Startregionen. Die Spielwelt spendiert mit ihrem irgendwo zwischen Fantasy-Klischees, Disney-Zeichentrick und Bilderbuch-Romantik angesiedelten Grafikstil seufzerschöne Momente am laufenden Band. Egal ob rote Wüste Durotar, dichter Wald in Teldrassil oder Moder-Charme von Tirisfal Glades, es gibt unheimlich viel zu sehen und erleben. Besonders beeindruckend sind die sanften Übergänge von einer Gegend zur anderen, nur in ganz wenigen Fällen wie einem Kontinent-Wechsel kommt es mal zu

WoW: So leicht fällt der Online-Einstieg

World of Warcraft beißt nicht: Viele Bedienungs- und Design-Kniffe aus dem Solospieler-Lager machen diese Internet-Spielwelt behaglich.

1. KEIN GRUPPENZWANG Sie müssen sich nicht sorgen, ob die Klasse Ihrer Spielfigur ohne Party-Schutz überlebensfähig ist. Wer keine Zeit oder Lust auf eine Kontaktaufnahme mit anderen Spielern hat, kann die Mitmenschen einfach ignorieren – und sich fröhlich einzelheldengerechte Missionen oder Monster verknöpfen. Einzig die „Elite"-Quests lassen sich in der Regel nur in einer Gruppe lösen.

2. MOTIVIERT GARANTIERT Vielleicht kommt Ihnen das minimal bekannt vor: Die Jagd nach schick aussehenden Über-Items mit fantastischen Nebenwirkungen lässt den Spieler fiebrig durch die gefährlichsten Dungeons streifen. Und die Aussicht auf einen weiteren der ewig knappen Talentpunkte macht jeden Levelaufstieg besonders süß – bewährte Motivationsmittelchen mit schönen Grüßen von **Diablo 2**. Genau das gibt es auch in bekannter Form in **World of Warcraft**.

3. WISSEN, WO'S LANGGEHT Quatschen Sie jede Spielfigur an, über deren Schädel ein Ausrufezeichen schwebt. Dadurch kommen Sie an konkrete Missionen, die in neue Gefilde führen und reich belohnt werden. Zielorientiertes Spielen, dessen klare Aufgabenstellung für eine Online-Welt ungewöhnlich gut ist.

4. GROSSE WEITE WELT SEHEN In Rollenspiel-Klassikern wie **Baldur's Gate** war man immer gespannt darauf, neue fantastische Gebiete der Spielwelt betreten zu können. Entdeckerneugier hoch drei reizt bei **World of Warcraft**: Mit wachsendem Charakter-Level erschließen sich Ihnen immer mehr Regionen des schönen, riesigen und enorm abwechslungsreichen Schauplatzes.



Was bin ich? Fähigkeiten, Talente und Ausrüstung prägen Ihren Spielcharakter.

Die Qual der Wahl: Mit zunehmender Erfahrung lernen Sie mehr, können Sie mehr, wissen Sie mehr. In diesen Fenstern nehmen Sie Weichenstellungen vor.



Ab Stufe 10 erhalten Sie für das Erreichen jedes neuen Charakter-Levels einen Talentpunkt. Jede Klasse hat drei verschiedene Talentfelder, die Gelegenheit zur Spezialisierung geben. Ähnlich wie bei **Diablo 2** müssen die spannendsten Boni und Sondertalente erst durch ein gewisses Punkte-Investment in der jeweiligen Kategorie freigeschaltet werden.



1. Magisch begabte Charaktere finden ihre Zaubersprüche fein sortiert im Spellbook. Hier sind sowohl die rassenspezifischen Fähigkeiten aufgeführt als auch die Zaubersprüche, die bei einem Levelaufstieg erworben werden können. Denn die neuen magischen Fähigkeiten gibt es keineswegs frei Haus – diese und andere Fertigkeiten müssen Sie bei einem Lehrer Ihrer Klasse erwerben, der für seine Dienste natürlich Bares sehen will.
2. Ihre gesammelten Fähigkeiten werden automatisch in verschiedenen Kategorien sortiert. Einfach den jeweiligen Button anklicken, um die entsprechende Seite des Buches aufzuschlagen.



1. Die Charakter-Attribute erhöhen sich automatisch bei Erreichen einer neuen Erfahrungsstufe. Durch Zaubersprüche, Tränke und magische Ausrüstung werden sie zusätzlich verbessert.
2. Resistenzen gegen verschiedene Magiesorten.
3. Die in beiden Händen gehaltenen Waffen, Objekte plus Fernkampfwaffe.
4. So viel Schaden richten die derzeitigen Waffen an.
5. Angelegte Klamotten, Ringe und Amulette.

Je öfter Sie bestimmte Waffen oder Handwerksfähigkeiten einsetzen, desto besser wird man in deren Umgang. Möchten Sie beispielsweise Ihre Fähigkeiten im Faustkampf verbessern, müssen Sie Ihren Gegner halt ohne Axt oder Feuerball, sondern mit Ihren bloßen Händen attackieren. Für sämtliche Fähigkeiten einer Spielfigur gibt es Obergrenzen, die durch Erreichen von höheren Charakter-Levels oder Nachhilfe bei einem entsprechenden Lehrer erweitert werden. Waffen- und Ausrüstungsfähigkeiten hängen von der Klasse ab. Beispielsweise können Priester nur leichte Gewänder tragen, Krieger hingegen schwere Plattenpanzer.

kurzen Nachladepausen. Auch die Soundkulisse trägt ihr Atmosphäre-Scherflein bei und reicht von dezenten Musikfetzen bis zu witzigen NPC-Sprachhäppchen.

Das Spiel fürs Leben?

Die Spielzeit von **World of Warcraft** lässt sich weniger in Stunden als vielmehr in Monaten messen. Welche Motivation für einen Charakter jenseits von Level 60 bleibt, wird sich noch zeigen müssen. Angekündigt, aber derzeit noch nicht eingebaut sind Veteranen-Heldenklassen. Vor allem für fortgeschrittene Spielfiguren ist auch das Konzept der Raid-Gruppen gedacht: mehrere Partys schließen sich zusammen, um im Massenauflauf superschwere Dungeons und Obermonster zu schaffen. Für Ihre monatliche Spielgebühr können Sie regelmäßige Updates und Anreicherungen der Spielwelt erwarten. Menge und Qualität an interessanten Inhalten sind bei der US-Verkaufsversion schon beeindruckend, hier erwartet Sie wirklich viel Welt fürs Geld. Wir werden die weiteren Entwicklungen in Azeroth gespannt verfolgen und bereits in der kommenden Ausgabe lesen Sie den Test der deutschen Version. (hl)



SCHNÄPPCHENJAGD Das Auktionshaus aufseiten der Allianz steht in Ironforge. Hier können Sie Ihre Fundsachen anbieten und das Warenangebot studieren.



HÖHLENWANDERUNG Tunnelratten und Banditen lesen unserer Gruppe die Leviten. In engen Dungeons muss das Teamplay ganz besonders gut funktionieren.



PvP ist freiwillig – und eine Frage der Ehre

Für die Extraportion Nervenkitzel wagen Sie sich auf einen speziellen „Player vs Player"-Server.

In **Ultima Online** war jede Spielfigur Freiwild, denn neue Charaktere konnten in diesem Onlinespiele-Pionier von unfreundlichen Zeitgenossen kurzerhand abgemurkst werden. 1999 erschien **Everquest**, bei dem sich die Spieler nicht gegenseitig angreifen können – und wurde prompt zum Marktführer. Lektion gelernt: Die meisten Spieler wollen nicht der Gnade wildfremder Leute ausgeliefert sein. Auch in **World of Warcraft** sind Sie vor dem Rest der Menschheit sicher, hier beißen nur die Computermonster. Ausnahme von der Regel: Wenn ein Spieler NPCs attackiert, wird er damit vorübergehend zum Freiwild. Wer ihn dann angreift, begibt sich damit allerdings auch für einige Minuten lang in einen „PvP"-Modus („Player vs Player" also „Spieler gegen Spieler").
Wesentlich rauere Zustände herrschen auf speziellen PvP-Servern. Hier wird der **Warcraft**-Konflikt zwischen Allianz und Horde voll ausgelebt. Nur in einigen Newbie-Regionen ist man sicher. Sobald Sie eine so genannte „umkämpfte Region" betreten, können Sie jederzeit von Spielern der anderen Fraktion attackiert werden. In den ersten Wochen nach Erscheinen der US-Version war das „Ehre-System" für den PvP-Betrieb nur ansatzweise integriert. Hier gibt es Pluspunkte für Siege gegen gleich starke NPCs der anderen Fraktion, aber Ehreverlust beim Abmurksen weitaus schwächerer Charaktere. Das Killen anderer Spieler hatte bisher noch keinen Einfluss auf die Ehre-Wertung. Blizzard kündigte bereits eine Ausweitung und Überarbeitung des PvP-Systems für die nähere Zukunft an.

Realm Name	Type
Arthas	(PVP)
Bleeding Hollow	(PVP)
Bloodhoof	Normal
Burning Blade	(PVP)
Dalaran	Normal
Durotan	Normal

FREIE WAHL Wer sich mit Mitspielern messen will, sollte in der Server-Liste einen rot gekennzeichneten PvP-Server wählen.

MOTIVATIONSKURVE: DIE ERSTEN SPIELSTUNDEN

BEGEISTERT
NEUTRAL
FRUSTRIERT
12 STD. 24 STD. 36 STD. 48 STD.

Spieldauer (Einzelspieler): theoretisch unbegrenzt

1 Bereits der Einstieg in die atemberaubende Fantasywelt spielt sich wie geschmiert – Erfolgserlebnisse am laufenden Band.

2 Jede neue Region begeistert durch die wunderschöne Gestaltung – Wüsten, Schluchten, Täler, Moore, Höhlen, Städte.

3 Dank öffentlichem Personennahverkehr kommt man schnell und bequem herum im Lande Azeroth. Erst später besitzt man ein Reittier.

4 Immer komplexere Quests, immer ausgefeiltere Fähigkeiten, nützliche Spezialisierungen motivieren Stunde um Stunde.

5 Anders als in anderen Online-Spielen kommen auch Solospieler auf ihre Kosten. Viele Quests bringen aber erst in der Gruppe ultimativen Spaß.

LEISTUNGS-CHECK

PROZESSOREN / GRAFIKKARTEN		KLASSE 1 (Geforce2-Serie, Geforce4-MX-Serie, Kyro 1/2, Radeon 7000/7200/7500) 800x600	KLASSE 1 1.024x768	KLASSE 2 (Radeon 8500/9000/9100/9200, Geforce3 Ti-200, Geforce FX 5200 (Ultra)) 1.024x768	KLASSE 2 1.280x1.024	KLASSE 3 (Geforce4-Ti-Serie, Radeon 9600 (Pro/XT), Geforce FX 5700 (Ultra)/FX 5900 XT) 1.024x768	KLASSE 3 1.280x1.024	KLASSE 4 (Radeon 9800 (Pro/XT), Geforce FX 5900 (Ultra)/5950 Ultra) 1.024x768	KLASSE 4 1.280x768 Qualitätsmodus*
ab 1.000 MHz	Min. Details	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
ab 1.000 MHz	Max. Details	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
ab 1.500 MHz oder XP 1500+	Min. Details	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
ab 1.500 MHz oder XP 1500+	Max. Details	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
ab 2.000 MHz oder XP 2000+	Min. Details	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
ab 2.000 MHz oder XP 2000+	Max. Details	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
ab 2.500 MHz oder XP 2500+	Min. Details	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
ab 2.500 MHz oder XP 2500+	Max. Details	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
ab 3.000 MHz oder XP 3000+	Min. Details	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
ab 3.000 MHz oder XP 3000+	Max. Details	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal

RAM: 128 MB, 256 MB, 512 MB, 1.024 MB

SPIELBARKEIT: Technisch unmöglich, Unzumutbar, Akzeptabel, Optimal

*Qualitätsmodus: Im Treibermenü werden 2fache Kantenglättung und 4:1 anisotroper Filter aktiviert.

TUNING-TIPPS

World of Warcraft läuft auf jedem halbwegs aktuellen PC: Wenn Sie die Sichtweite herabsetzen, können Sie bereits mit einer 1.000-MHz-CPU spielen. Selbst mit einer Geforce4 MX-440 läuft die Online-Welt in 800x600 flüssig, dafür fehlen der Leuchteffekt und die Glanzpunkte auf Objekten.



WORLD OF WARCRAFT

CA. € 45,-
1. QUARTAL 2005

HEINRICH LENHARDT



„Volle Sucht-Wucht – bei keinem anderen Spiel habe ich mehr Stunden versenkt."

Was hätte ich nicht alles in dieser Zeit anfangen können: eine Fremdsprache lernen oder viele, viele Apfelbäumchen pflanzen. Aber nein, ich musste stattdessen ja meine Helden groß und stark machen, seit die US-Beta von **World of Warcraft** startete. Kein anderes Online-Rollenspiel hat die Balance zwischen Komplexität und Fun auch nur annähernd so gut hingekriegt. Klar ist der Charakter-Aufbau ein Langzeitprojekt, aber Blizzards Meisterwerk ist bemerkenswert solo- und quickiefreundlich. Von den toll abgestimmten Heldenklassen bis zur Spielwelt-Atmosphäre gibt es viele gute Gründe, hier Wurzeln zu schlagen.

DIRK GOODING



„In World of Warcraft fühlen sich alle zu Hause, die Rollenspiele lieben. "

Ich hab mich schon durch so manche Online-Rollenspielwelten gekämpft, aber in keiner habe ich mich so zu Hause gefühlt wie in **World of Warcraft**. Das liegt vor allem daran, dass ich die ersten 20 bis 30 Stunden auch locker im Alleingang meistern kann und dabei trotzdem so viel erlebe wie in einem ganz „normalen" Solo-Rollenspiel. Und dass man irgendwann auf seine Mitspieler zugeht und mit ihnen gemeinsam die zahlreichen, ineinander verschachtelten Quests löst, ergibt sich wie von selbst. Ich kann daher nur jedem, der Rollenspiele mag, **World of Warcraft** ans Herz legen. Ein weiteres großartiges Spiel von Blizzard.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Blizzard Entertainment
Studionote: Sehr gut
Publisher: VU Games
Sprache (Handbuch): Deutsch (deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): –/–/tausende
USK-Alterseinstufung: Ab 12 Jahren

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 800 MHz, 256 MB RAM, Klasse 1
Spielbar: 1.700 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Optimum: 2.400 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 3

PRO UND CONTRA

- Schöne, vielfältige, monumentale Welt
- Leicht zugänglich, kurzweiliger Spielablauf
- Ausgeklügelte Heldenklassen und Fertigkeiten
- Macht sowohl solo aus auch in Gruppen Spaß
- It's a Blizzard: viel Feinschliff, Motivation

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER



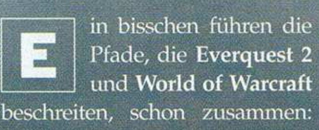
94

Grafik	Sehr gut (82)
Sound	Sehr gut (91)
Steuerung	Sehr gut (92)
Mehrspieler	Sehr gut (95)



Everquest 2

Zwischen angekündigten und erschienenen Online-Rollenspielen liegt eine Differenz, die einen Taschenrechner erfordert. Unter den Überlebenden: Everquest 2.



Ein bisschen führen die Pfade, die **Everquest 2** und **World of Warcraft** beschreiten, schon zusammen: Beide Spiele sind inhaltlich ausgepolstert, ein allgegenwärtiger roter Faden lenkt Einsteiger verwirrsicher durch die verschlungenen Online-Welten. Und beide Spiele zeigen sich von einer Seite, die man für gewöhnlich aus Singleplayer-Rollenspielen kennt: Quests über Quests statt „Was tun?"-Leerlauf.

Die Unterschiede stecken im Detail. Während **World of Warcraft** auch locker ein Zwischendurchspielchen zulässt, ist **Everquest 2** gänzlich inkompatibel zu Mittagspausen: Der Charakterfortschritt ist langsamer, die Notwendigkeit einer Spielergruppe größer. Wer ohne Mitstreiter durch einen Dungeon schreiten möchte, kann genauso gut versuchen, mit einem Benzinkanister durch die Hölle zu gehen. Mehr als die Eingangshalle sehen Sie nur, wenn mindestens zwei Schlüsselklassen zum Monsterkampf antreten: Heiler und Kämpfer.

Da es vor und in Dungeons aber im Augenblick zugeht wie einst auf der Love Parade, finden Sie rasch willige Mitspieler. Gegen die Population von **Everquest 2** sind die Welten der meisten anderen Online-Rollenspiele nur Geisterstädte. Damit die Spielareale unter dem Ansturm nicht platzen, wird von den Zonen automatisch eine zusätzliche Instanz erstellt, sobald das Personenlimit erreicht ist. Tausende Spieler wundern sich derzeit fröhlich über stabile Server – bei Online-Premieren eine Seltenheit.

Sanfter Einstieg

Es gibt etwas, das Flugsimulationen und Online-Rollenspiele gemeinsam haben: Man findet sich erst nach ausführlichem Handbuchstudium zurecht. **Everquest 2** entschärft den Einstieg und breitet einen roten Newbie-Teppich aus. Was mache ich zuerst? Wie komme ich von A nach B? Wo finde ich Personen, die mir helfen können? All das sind Fragen, die Ihnen **Everquest 2** beantwortet, bevor Sie sie stellen können. Auf kleinstem Raum – einem Schiff – findet ein Tutorial statt, das Ihnen die Spielmechanik erklärt, als hätten Sie nie zuvor eine Maus bedient. Keine Bange, niemand schaut Ihnen dort zu, falls Sie sich dumm anstellen.

Auch die Geburt der Spielfigur ist so einfach, dass man später nicht ständig mit dem unguten Gefühl weiterspielt, Fähigkeitenpunkte schon zu Beginn falsch verteilt zu haben – es gibt schlicht keine. Sie wählen eine Fantasy-Rasse, etwa Gnom oder Mensch oder Elf, gestalten Gesicht und Körperbau nach persönlichen Vorlieben, denken

Was Sie wissen müssen

Online-Rollenspiele sind vom Entwickler auf Spielspaß über Monate hinweg ausgelegt. Statt **Everquest 2** „durchzuspielen", wie normalerweise bei großen Tests in PC Games praktiziert, haben wir nur einen kleinen Teil der Welt sehen können. Unsere Spielspaßwertung bezieht sich damit auf die ersten knapp 100 Spielstunden; über die Langzeitmotivation erlauben wir uns noch keine Aussage.

Beachten Sie außerdem: Beim Kauf von **Everquest 2** zahlen Sie für die normale Version rund 40 Euro. Die Special-Edition mit Stoffkarte und größerer Packung kostet 50 Euro. Der erste Spielmonat ist kostenlos, anschließend wird eine Gebühr fällig, die je nach Abonnement variiert:

1 Monat: 14,99 US-Dollar
3 Monate: 41,99 US-Dollar
6 Monate: 77,99 US-Dollar
1 Jahr: 143,99 US-Dollar

Zum Spielen ist eine Internetverbindung notwendig. Zwar läuft **Everquest 2** auch mit Modem, allerdings empfiehlt sich zum Download der teilweise mehrere Megabyte schweren Patches eine schnelle Anbindung.



GEMEINE GNOLLE Große Teile des Kontinents Antonica sind mit aggressiven Gnollen bevölkert, die sofort in den Angriff übergehen, falls Sie ihnen zu nahe kommen.



FIESE VOGELSCHEUCHEN Werden Sie sowohl in World of Warcraft als auch in Everquest 2 treffen: lebendig gewordene Vogelscheuchen, die auf die Spieler losgehen.

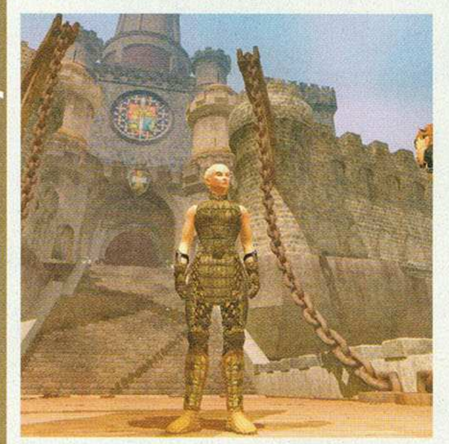


GEMEINSAM SIND WIR STARK Drei Abenteurer haben eine Gruppe gebildet, um gemeinsam Skelettkrieger im Dungeon namens Stormhold zu jagen.

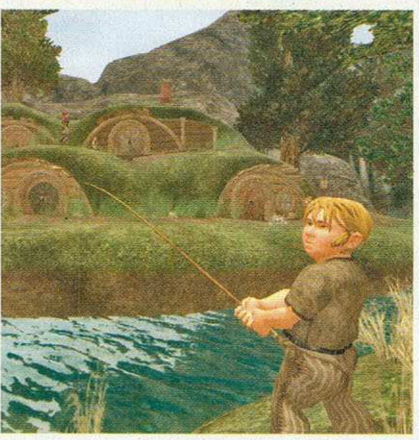
In guten und in schlechten Städten

Zu Beginn entscheiden Sie sich für eine Rasse mit Gesinnung: Gute Figuren beginnen in Qeynos, böse dagegen in Freeport.

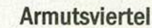
Friede, Freude, Eierkuchen in Qeynos



Erhaben
Die Türme der Hauptstadt Qeynos zeigen stolz in den blauen Himmel. Auf den Straßen wandern Bürger in bunten Kleidern und grüßen im Vorbeigehen freundlich. Die Stadtwachen sprechen mit erhobenem Haupt von ihrer wichtigen Aufgabe, das Böse zu bekämpfen. Kurz: Alle sind fürchterlich nett zueinander.

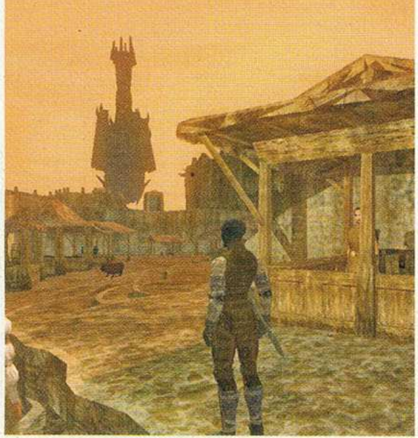


Idyllisch
In Baubbleshire, einem Vorort von Qeynos, leben die immer gut gelaunten Gnome. Üppige Bäume schmücken das Minidorf und plätschernde Bäche teilen das Land in kleine Inseln. Sie werden feststellen: Die Häuserarchitektur beschwört Erinnerungen an einen Kinofilm herauf, in dem es unter anderem um Hobbits und Ringe geht.

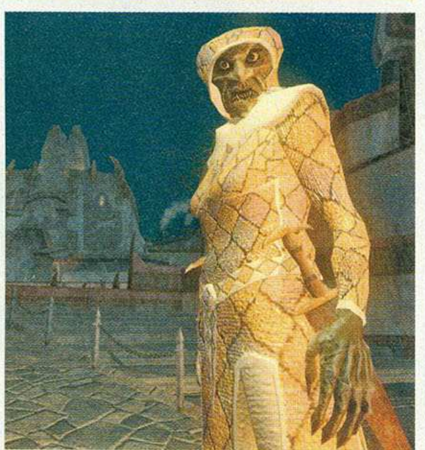


Tod und Verderben in Freeport

Armutsviertel
Wenn Sie in Freeport an einem NPC vorbeigehen, wird nicht gegrüßt, sondern gefragt, ob es Probleme gebe. Spitze Türme ragen in einen Himmel, dessen rötlicher Schimmer an Blutvergießen erinnert. Wenn es bewölkt ist, legt sich ein Grauschleier bleiern über die schmutzigen Gassen. Der perfekte Ort, um depressiv zu werden!



„Was guckst du?"
Trolle, Oger und Rattenmenschen sind durch und durch böse. Wenn Sie unter einer Kapuze plötzlich die verzogene Fratze eines Monsters erblicken, dann wundern Sie sich nicht: Statt Menschen, Elfen und lustigen Zwergen laufen in Freeport eben Fieslinge herum. Übrigens: Wer will, darf mittels Quest Verrat begehen und nach Qeynos umsiedeln.





RUNDFLUG Mit den Greifen überbrücken Sie Entfernungen schneller – kostenlos.

sich einen Namen aus und drücken auf „Start". Schon haben Sie einen Held ins Leben geklickt, ohne sich zu langweilen.

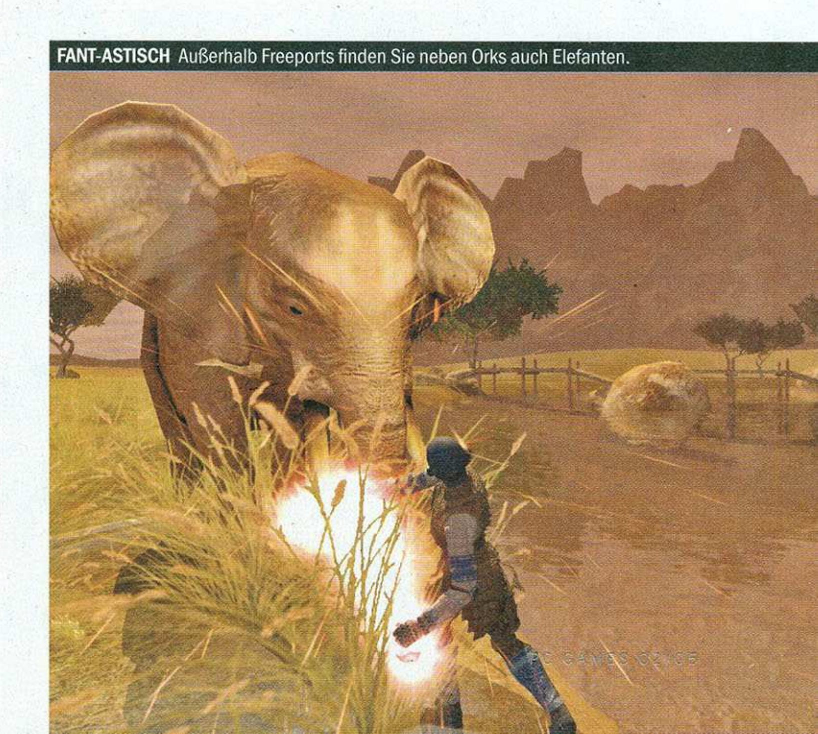
Auf der Insel der Zuflucht starten schließlich alle Abenteurer gemeinsam. Hier verpassen Sie Ihrem Charakter erste Wesenszüge, indem Sie sich für eine der vier Grundklassen entscheiden: Heiler, Kämpfer, Scout oder Magier. Die Spezialisierung auf einen Beruf erfolgt später mit Level 10. Das Eiland ist in überschaubarer Halbmondform gehalten und mit einer Hand voll Nichtspielerfiguren ausgestattet, die auf Anfrage idiotensichere Quests verteilen. Die ersten Aufträge schaffen Sie allein, der letzte davon setzt Party-Bildung voraus: In einer Höhle steht, umringt von Leibwächtern, ein schnaubender Ork, der Solospieler mit seinen Fäusten unmissverständlich darauf hinweist, dass **Everquest 2** ein Multiplayer-Spiel mit ausgeprägtem Teamwork-Aspekt ist.

Name, der Programm ist

So simpel **Everquest 2** auch beginnt, wenn sich vor Ihnen die Stadtmauern von Qeynos oder Freeport auftun, werden Sie sich erst mal ganz, ganz klein vorkommen. Hinter den Mauern: etliche Wege, Häuser, NPCs. Ein jederzeit zuschaltbarer Leuchtstrahl ist Ihr Seil, an dem Sie sich durchs Großstadtlabyrinth bis zum Ziel hangeln. „M" blendet eine aussagekräftige Karte ein, die wichtige Stationen kennzeichnet. Trotz dieser Wegweiser sind erste Schritte mühsam: Die Städte unterteilen sich nicht nur in jeweils vier große Bezirke, sondern sind auch noch von sechs verzweigten Vororten eingerahmt.

An jeder Ecke stehen Händler, Bürger und Wachen. Alle haben sie etwas zu sagen und die meisten verteilen Quests. Ein

FANT-ASTISCH Außerhalb Freeports finden Sie neben Orks auch Elefanten.





VIEL ZU TUN Auch außerhalb der Städte finden Sie NPCs und damit Quests.

Schmied will, dass Sie Metall besorgen; eine Barbesitzerin will, dass Sie einem verspäteten Wirt Beine machen; ein Geldhai will, dass Sie einem Schuldner Angst einjagen. Hinterher bluten Heldenfüße, doch dafür kennen Sie jeden Pflasterstein Qeynos' oder Freeports wie Ihre Westentasche. Vom Laufburschengehalt erstehen Sie erste Waffen und Rüstungen, um – ganz traditionell – in der Kanalisation gegen Ratten anzutreten.

Ein Journal speichert automatisch alle angenommenen Aufträge und gibt Auskunft über Kontaktperson und Quest-Herkunft. Updates erfolgen automatisch: Wenn Sie Hürden meistern, macht Sie ein akustisches „Pling!" darauf aufmerksam. Im Quest-Fenster lesen Sie dann Dinge wie „3 von 10 Skeletten erledigt". Theoretisch ist es unmöglich, die Übersicht zu verlieren – immerhin ist alles fein säuberlich dokumentiert. Doch in der Praxis machen Ihnen Ihr Gedächtnis und die gewaltige Anzahl an Quests einen Strich durch die Rechnung. Schon bald lösen Sie zwanzig oder dreißig Aufträge parallel und müssen beim kleinsten Fortschritt das Journal konsultieren; ein störendes Unterfangen, das hoffentlich von einem Patch abgeschwächt wird, der die Navigation im Quest-Menü vereinfacht.

Fantasievolle Geschichten

Erstaunlicherweise geht die riesige Menge an Quests nicht auf Kosten der Qualität. Einige Aufträge sind mit umfangreichen Hintergrundgeschichten ausgeschmückt, andere wiederum mit einem Augenzwinkern bedacht. Im Westen Freeports wartet beispielsweise ein Gauner am Straßenrand, der zuerst über seinen vermissten Vater klagt. Sie versprechen, die Familie zusam-



ZUM MITNEHMEN? Händler verkaufen Brot und Wasser zur schnelleren Heilung.



Berufsratgeber

Vier Grundklassen bestimmen Ihre Heldenlaufbahn. Die Rollen sind je nach Beruf unterschiedlich – ein Überblick.

Kämpfer

Kämpfer mischen als „Fleischschild" ganz vorne mit: Sie sind diejenigen, die Schläge einstecken und den Gegner davon abhalten, auf die schwächeren Scouts und Zauberer loszugehen. Lassen Sie sich von der Berufsbezeichnung nicht in die Irre führen: Zwar können Kämpfer auch ordentlich austeilen, doch die Schadensregionen anderer Nahkämpfer, etwa der Scouts, bleiben unerreicht.



Magier

Wenn mal fünf statt zwei Gegner angreifen, sind die Zauberer wahre Lebensretter: Mit einem Spruch lassen sich Monster für eine bestimmte Zeit einfrieren, während sich die Heldentruppe auf den Rest konzentriert. Außerdem ist ein Magier Spezialist darin, den Lebensenergiebalken des Widersachers binnen Sekunden gen null sinken zu lassen: Feuerbälle, Eisregen und Blitze tun mächtig, mächtig weh!

Priester

Ohne Priester geht gar nichts. Als Heiler übernehmen Sie eine Schlüsselrolle und sind in jeder Party äußerst begehrt. Stellen Sie sich aber darauf ein, auf sich alleine gestellt völlig hilflos zu sein: Gegner lassen sich nun mal nicht totheilen und die wenigen Angriffszaubersprüche reichen gerade aus, um Fliegen zu klatschen. Zusammen mit den Kämpfern bilden die Priester das Fundament einer Spielergruppe.



Scouts

Scouts finden per Knopfdruck jeden Gegner, jeden NPC und jeden Spielercharakter – die Pfadfinder-Fähigkeit macht's möglich. Im Kampf laufen sie zur Höchstform auf: Während ein Kämpfer den Gegner ablenkt, holen Scouts hinterrücks zum Dolchstoß aus, der großes Aua macht. Einen Nachteil hat die Klasse aber: Die Verteidigung ist mies.

menzuführen. Doch aus einem tränenreichen Wiedersehen im **Vera am Mittag**-Stil wird nichts: Der Auftrag zieht sich über mehrere Etappen, in denen der Vater schließlich in einem atemlosen Monolog als „alter Nichtsnutz" beschimpft wird. Dann ist von „Geld" die Rede, später von „mehr Geld" und zuletzt von „noch mehr Geld". Sie werden diese Geschichte mindestens mit einem Grinsen verfolgen und gespannt dem Ausgang entgegenfiebern.

Amüsant auch der Gnom, der einsam hinter einem Dungeon-Eingang auf einem Felsen steht und mit sich überschlagender Stimme um Hilfe fleht: Sein Wegbegleiter habe sich in den düsteren Gängen verirrt, Sie sollen doch bitte, bitte einen Rettungsversuch starten! Zwei Etagen tiefer finden Sie die Überreste des Vermissten in einem Kochtopf, um dessen Rand Zombies stehen, die sich gerade die bleichen Lippen mit einer Serviette abwischen. Für den Fund winken Erfahrungspunkte.

Vorbestimmter Heldenpfad

Aus einem Schwächling einen Helden zu machen – dieses Motivationsprinzip greift auch in **Everquest 2**. Wenn Sie als Magier anfangen, können Sie kaum vernünftige Blitze aus den Fingerspitzen schießen. Später beschwören Sie mal eben Eisregen herbei. Weil Sie pro Level neue Fähigkeiten dazubekommen, wächst vor jedem Stufenanstieg eine riesige Vorfreude heran. Nach Level 50 ist Schluss – das Limit steigt vermutlich erst mit dem Add-on.

Leider haben Sie keinerlei Einfluss auf die Entwicklung Ihres Charakters, sobald der Beruf feststeht. Jeder Magier lernt die gleichen Zaubersprüche, jeder Kämpfer die gleichen Kniffe. Allein die Qualität der Fertigkeiten ist flexibel. Insgesamt elf Skill-Upgrades sind verfügbar, die ersten davon lassen sich von Spielern herstellen, die anderen von Monstern erbeuten. Fürs Beste vom Besten brauchen Sie einen Handwerksmeister, der Gegenstände von Gegnern verarbeitet, die so selten sind wie ein Sechser im Lotto.

Im Gefecht hat jeder seine Rolle: Während Kämpfer auf die Gegner einprügeln und Schläge einstecken, sorgen Heiler dafür, dass das auch so bleibt. Die Aufgabe der Scouts ist es, dem Widersacher mit fiesen Attacken in den Rücken zu fallen. Auch Zauberer richten mit ihrem Hokuspokus großen Schaden an, sollten es aber nicht übertreiben, weil sie sonst die Aufmerksamkeit des Monsters auf sich lenken. Unfreiwillig im Dreck Liegende haben zwei Möglichkeiten: auf einen Priester warten, der an Ort und Stelle einen Auferstehungszauber murmelt, oder sich per Mausklick in eine sichere Zone

Ein geplatzter Grafiktraum: Everquest 2 bricht Megahertzen

Everquest 2 verfügt über die fortschrittlichste Grafik-Engine im ganzen Genre. Doch beim Spielen muss man Effekte abschalten, damit es flüssig läuft.



Hohe Details Bump Mapping auf allen Texturen und weiche Schatten, die abhängig von Lichtquellen fallen, bremsen die Performance aus. Hier würde selbst ein Rechner der NASA keuchen.



Niedrige Details Die Texturen sind verschwommen, die Schatten fehlen völlig und die Gesichter erscheinen leblos. An diesen (jedoch immer noch guten) Anblick werden Sie sich ohne High-End-PC gewöhnen müssen.

Kein anderes Online-Rollenspiel enthält dermaßen viele Regler und Schalter, mit denen sich die Grafik justieren lässt. Der PC, mit dem **Everquest 2** bei höchsten Einstellungen flüssig läuft, muss aber noch entwickelt werden. Beim Spielen fahren Sie in mittlerer Detailstufe am besten: Dezente Licht-und-Schatten-Effekte sowie Tiefenstrukturen auf Texturen machen schon was her. Aber vom Fotorealismus, den Entwickler-Screenshots propagieren, ist die Grafik dann doch weit entfernt. Was Sie auf Bildern zudem nicht sehen, sind die Animationen. Hier bietet **Everquest** noch Raum für Verbesserungen: Befinden sich Figuren beispielsweise im Angriffs-Modus, zappeln die Beine beim Rennen in einer Geschwindigkeit, mit der sich Helikopter-Rotorblätter drehen. Das ist unfreiwillig komisch. Dafür sind die Kampfanimationen zum großen Teil gut bis sensationell: Gelenkige Spielerfiguren hüpfen, drehen, springen, treten und schlagen mit nachvollziehbaren Bewegungen.

Speicherfresser

Derzeit macht **Everquest 2** Probleme beim Speicher-Management. Das äußert sich folgendermaßen: Das Spiel läuft vielleicht ein, zwei Stunden in ordentlicher Geschwindigkeit. Doch je mehr Zonen Sie besuchen und je mehr Charaktere Sie treffen, desto langsamer und ruckeliger wird die Grafik. Irgendwann starren Sie minutenlang auf Nachladebildschirme, der Spielablauf gerät immer mehr ins Stocken. Nur ein Neustart des Spiels sorgt dafür, dass es wieder flüssig läuft. Dieses Phänomen ließ sich auf allen Testrechnern beobachten. Auch andere Online-Rollenspiele hatten in der Vergangenheit dieses Problem, etwa **Dark Age of Camelot**. Sony Online Entertainment verspricht, dieses so genannte „Memory-Leak" in den Griff zu bekommen.

teleportieren. Dann färben sich auf dem Erfahrungsbalken ein paar Millimeter rot – eine Schuld, die Sie abarbeiten müssen, bis es für erledigte Monster wieder die volle Punktzahl gibt.

Bislang ist der Kampf gegen computergesteuerte Gegner die einzige Herausforderung in **Everquest 2**. Spieler-gegen-Spieler-Gefechte (PvP) fehlen. Das könnte sich vor allem in einigen Monaten als Problem erweisen: Dann hat man jeden Winkel der Welt gesehen, jede Quest gelöst, jeden Obermotz besiegt – und ist praktisch arbeitslos.

Redefreiheit

Als einziges Online-Rollenspiel weit und breit ist **Everquest 2** zu großen Teilen vertont. Fast alle NPCs sprechen ihre Texte mit Inbrunst: Zwerge grummeln gemütlich, Elfen reden vornehm, Ratonga-Rattenmenschen klingen nach Micky Maus und Iksar-Echsen ziehen das „S" in die Länge. Das verleiht der Welt Lebendigkeit, führt aber auch regelmäßig zu genervten „Beeil dich mal!"-Ausrufen der Mitspieler, wenn man sich die teils umfangreichen Texte komplett anhört. Ob Sie englische oder deutsche Sprachausgabe erhalten, hängt von Ihrer Server-Wahl ab. Die deutschen Stimmen sind genauso professionell wie die des Originals, doch in der Übersetzung liegen Stolpersteine. So kommt es vor, dass Namen im Quest-Journal anders lauten, was Verwirrung stiftet. Hier muss gepatcht werden.

Falls Sie Computerspiele am liebsten in englischer Sprache genießen, seien Sie gewarnt: Die dafür vorgesehenen Server stehen in den USA und wegen der Zeitverschiebung fallen die beinahe täglich stattfindenden Wartungsarbeiten meistens auf den späten Nachmittag. Weil **Everquest 2** süchtig macht wie ein **Diablo**, führen solche lästigen Zwangspausen schnell zu Entzugserscheinungen. Überlegen Sie sich also gut, auf welchem Server Sie anfangen – und ob Sie überhaupt anfangen sollten mit einem Spiel, das Zeit verschlingt wie kein anderes. (tw)



1 Sie werden an die Hand genommen: Der Einstieg in **Everquest 2** fällt dank des guten Tutorials und der New-bie-Insel extrem leicht.

2 In den verschlungenen Städten Qeynos und Freeport fühlen Sie sich verloren: Es gibt zu viele NPCs, die einen mit Quests bombardieren.

3 Wenn die ersten Quests gemeistert sind, ist man auch geographisch gestärkt: Sie kennen sich aus und wissen, wo Monster warten.

4 Die Welt ist riesig, es gibt stets Neues zu entdecken: etwa Hängebrücken, die neben idyllischen Wasserfällen über Flüsse führen.

5 Auch im fortgeschrittenen Spielverlauf kommen immer neue Aufträge herein, die Sie in andere Gebiete des riesigen Reiches führen.

LEISTUNGS-CHECK

GRAFIKKARTEN ▶ / ▼ PROZESSOREN		KLASSE 1: Geforce2-Serie, Geforce4-MX-Serie, Kyro 1/2, Radeon 7000/7200/7500 – 800x600	KLASSE 1 – 1.024x768	KLASSE 2: Radeon 8500/9000/9100/9200, Geforce3 Ti-200, Geforce FX 5200 (Ultra) – 1.024x768	KLASSE 2 – 1.280x1.024	KLASSE 3: Geforce4-Ti-Serie, Radeon 9600 (Pro/XT), Geforce FX 5700 (Ultra)/FX 5900 XT – 1.024x768	KLASSE 3 – 1.280x1.024	KLASSE 4: Radeon 9800 (Pro/XT), Geforce FX 5900 (Ultra)/5950 Ultra – 1.024x768	KLASSE 4 – 1.280x768 Qualitätsmodus*
ab 1.000 MHz	MIN. DETAILS	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
ab 1.000 MHz	MAX. DETAILS	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
ab 1.500 MHz oder XP 1500+	MIN. DETAILS	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
ab 1.500 MHz oder XP 1500+	MAX. DETAILS	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
ab 2.000 MHz oder XP 2000+	MIN. DETAILS	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
ab 2.000 MHz oder XP 2000+	MAX. DETAILS	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
ab 2.500 MHz oder XP 2500+	MIN. DETAILS	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
ab 2.500 MHz oder XP 2500+	MAX. DETAILS	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
ab 3.000 MHz oder XP 3000+	MIN. DETAILS	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
ab 3.000 MHz oder XP 3000+	MAX. DETAILS	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal

RAM ▼: 128 MB, 256 MB, 512 MB, 1.024 MB

SPIELBARKEIT: Technisch unmöglich | Unzumutbar | Akzeptabel | Optimal

*Qualitätsmodus: Im Treibermenü werden 2fache Kantenglättung und 4:1 anisotroper Filter aktiviert.

TUNING-TIPPS

Die Hardware, mit der Sie die Einstellung „Extreme Quality" flüssig spielen können, muss erst noch erfunden werden. Daher beschränken wir uns in der Zeile „max. Details" auf die Qualitätsstufe „High Quality". Mit 512 MByte Hauptspeicher treten häufige Nachlade-Unterbrechungen auf – erst 1.024 MByte reichen aus.

EVERQUEST 2

CA. € 40,-
12.10.2004

THOMAS WEISS



„Everquest 2 enthält mehr Quests als Baldur's Gate 1 und 2 zusammen!"

Wenn da nicht die Gegner wären, die man nur in einer Spielergruppe besiegen kann, könnte man **Everquest 2** glatt für ein Offline-Rollenspiel halten: Hier werden so viele Geschichten erzählt und so viele Quests vergeben, dass man immer ein Ziel vor Augen hat. Klar ist **World of Warcraft** besser – objektiv gesehen. Aber die Herausforderung, die deutlich schwierigeren Level-Hürden in **Everquest 2** zu nehmen, reizt mich als Online-Rollenspielprofi derzeit mehr. Für Handwerker haben die Entwickler das Leben allerdings übertrieben schwer gemacht: Dass man Waren nur verkaufen kann, wenn man online ist, kommt einer Schikane gleich.

HEINRICH LENHARDT



„Ich respektiere Everquest 2, aber ich kann es einfach nicht lieben."

Der pseudorealistische Grafikstil: technisch interessant, künstlerisch langweilig. Die aufwendige Sprachausgabe: wird von mir ungeduldig abgebrochen. Das komplexe Handwerkssystem: arbeitsintensive Mühseligkeit. Die Weiten der Spielwelt: Wenn ich schon ab Level 12 vor Langeweile sterbe, können mich solche Langzeitperspektiven weniger trösten. Ich will auch mal Quickie-Spaß für ein Dreiviertelstündchen haben können, ohne gleich groß angelegte Gruppen gründen zu müssen. Und in der Hinsicht bin ich einfach durch diese straffe, schlanke Riesenmotivationskarotte namens **World of Warcraft** versaut.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Sony Online Entertainment
Studionote: Gut
Publisher: Ubisoft
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): -/-/-
USK-Alterseinstufung: Ab 12 Jahren

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 1.000 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 2.200 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 3.600 MHz, 2.048 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

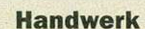
+ Schön gestaltete Spielwelt
+ Einsteigerfreundlich dank Tutorials
+ Hoher Suchtfaktor beim Monstermetzeln
− Sehr zeitintensiver Level-Anstieg
− Übertrieben umständliche Handwerksberufe

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
83	Grafik	Gut (87)
	Sound	Sehr gut (88)
	Steuerung	Gut (80)
	Mehrspieler	- (-)

World of Warcraft

Das nahezu gleichzeitige Erscheinen von Everquest 2 und World of Warcraft sorgt für ein Dilemma bei Rollenspielern: Wer soll das bezahlen, wer hat so viel Zeit? Unsere aufwen-

World of Warcraft	Everquest 2
 **Spielwelt**	
Azeroth setzt auf einen stilisierten, bunten Comic-Look. Nachgeladen wird nur beim Wechsel zu einem anderen Kontinent oder in eine Dungeon-Instanz.	In Norrath erwartet Sie ein betont realistischer Grafikstil. Unterteilung der Welt in viele Zonen, was zu häufigen kurzen Nachlade-Pausen führt.
Punkt für WoW: Die EQ 2-Zonenkultur wirkt etwas wie Stückwerk, die WoW-Welt dagegen wie aus einem Guss.	
 **Charakter-Generierung**	
Acht Völker sind zu Spielbeginn wählbar (unterteilt in jeweils vier für die Horde und Allianz). Jede Rasse kann nur bestimmte Berufe lernen. Abhängig von der Rasse beginnen Sie das Spiel in einer von sechs Startregionen und erhalten Spezialfähigkeiten, die keiner anderen Rasse zur Verfügung stehen.	15 von 16 Völkern sind zu Spielbeginn wählbar (unterteilt in „gut" und „böse"). Alle Berufe stehen jeder Rasse offen. Abhängig von der Rasse beginnen Sie das Spiel in einer von zwei Startregionen.
Die WoW-Völker sind charakteristischer, die vielen Startgebiete machen das Ausprobieren verschiedener Rassen interessanter.	
 **Berufsbeginn**	
Wahl zwischen neun Klassen (Druide, Hexenmeister, Jäger, Krieger, Magier, Paladin, Priester, Schamane, Schurke).	Wahl zwischen vier Klassen (Kämpfer, Kundschafter, Magier, Priester).
Größere Startauswahl, alle WoW-Berufe sind spaßig und abwechslungsreich.	
 **Berufsentwicklung**	
Noch nicht implementiert sind die Helden-Klassen für Level-60-Charaktere. Gutes Talentpunktesystem, bei dem man ab Level 10 seinen Beruf durch Spezialisierungen individualisiert.	Bei Level 10 Wahl zwischen drei Sub-Klassen, bei Level 20 dann die Wahl zwischen zwei weiteren Spezialisierungen für den endgültigen Beruf (dadurch insgesamt 40 Klassen-Stufen).
Die Berufswahl in Etappen zeichnet EQ 2 aus, WoW kontert mit gelungenem Talentsystem.	
 **Missionen**	
Auftraggeber sind sehr leicht an Symbolen zu erkennen, die Missionen leiten den Spieler geschickt in neue Gefilde der Welt.	Mehr Masse als Klasse, viele Quests sind sich sehr ähnlich, Aufsuchen von Auftraggebern etwas umständlich.
Die WoW-Missionen sind spaßiger, abwechslungsreicher, klarer beschrieben und besser sortiert.	
 **Handwerk**	
Insgesamt zwölf Fachgebiete stehen für jeden Charakter (unabhängig von seiner Klasse) zur Wahl, darunter sechs Produktions-Spezialisierungen. Zum Aufsammeln von Rohstoffen, die für die Herstellung von Waren erforderlich sind, muss erst der entsprechende Skill gelernt werden. Häufiges Produzieren von Waren verbessert die eigenen Fähigkeiten und ermöglicht so den Kauf neuer Rezepte sowie die Herstellung hochwertigerer Güter. Die Produktion gelingt schnell und unkompliziert per Mausklick.	Jeder Charakter kann (unabhängig von seiner Klasse) handwerkliche Erfahrungspunkte sammeln und Levels erklimmen. Insgesamt neun Produktions-Spezialisierungen. Die notwendigen Rohstoffe lassen sich überall in der Spielwelt aufsammeln. Genau wie in **World of Warcraft** ermöglicht häufiges Produzieren den Kauf neuer Rezepte und die Herstellung hochwertigerer Güter. Komplexe Produktion setzt den Einsatz von Spezialfähigkeiten voraus.
Zwar verlangt das Handwerksystem von EQ 2 mehr Zeit und Geduld, aber in Sachen Komplexität und Vielfalt hat es die Nase vorn.	
 **Handel**	
Pro Seite gibt es ein Auktionshaus, um in Ebay-Manier Güter zum Verkauf anzubieten. Angebote bleiben auch dann bestehen, wenn ein Charakter nicht im Spiel ist. Komfortables Verschicken von Gegenständen und Geld per Spielwelt-Post.	Es gibt kein Auktionshaus im üblichen Sinne. Broker-NPCs dienen in den Großstädten als Vermittler. Doch Spieler können ihre Waren auf diese Weise nur anbieten, wenn sie online sind und an einer Markttafel verharren.
Hier zeigt sich EQ 2 von seiner umständlichsten Seite, bei WoW sind Kauf und Verkauf wunderbar stressarm.	
 **Einsteigerfreundlichkeit**	
Hervorragende Bedienung und nützliche Hilfstexte. Sehr straffer und kurzweiliger Spielablauf, viele schnelle Erfolgserlebnisse, sanfteste Lernkurve im ganzen Genre.	Tutorial und Einsteigerinsel, Berufswahl in Etappen. Etwas langweilige Anfangsmissionen, unübersichtliche Städte, Geld und Ausrüstung sind knapp.
Der typische Blizzard-Feinschliff macht WoW zur zartesten Versuchung.	



vs. Everquest 2

dige Analyse der beiden neuen Online-Rollenspiele stößt auf viele Unterschiede im Detail – aber auch auf einen klaren Gesamtsieger.

World of Warcraft	Everquest 2
Solo-Tauglichkeit 	
Quasi-Gruppenzwang herrscht eigentlich nur in den Dungeon-Instanzen (= Abschnitten). Ansonsten sehr einzelspielergerecht, egal mit welcher Klasse.	Auch alleine spielbar, aber dann deutlich schwerer. Viele Monster bilden verlinkte Gruppen, gegen die man solo keine Chance hat.
Wer eben mal schnell ohne Anhang seinen Spaß haben will, hat's bei WoW leichter.	
Todesfall-Strafe 	
Kehrt man zu seinem Grabstein zurück, gibt es keinerlei Erfahrungspunkte-Strafe. Die Haltbarkeit aller Ausrüstungsgegenstände wird um 25 Peozent reduziert (reparierbar). Beim Todesfall in einer Gruppe werden die anderen Mitglieder nicht bestraft.	Es gibt auf jeden Fall eine Erfahrungspunkte-Strafe, die sich durch Aufsuchen der Leiche reduzieren lässt. Die Haltbarkeit aller Ausrüstungsgegenstände wird um 10 Prozent reduziert (reparierbar). Beim Todesfall in einer Gruppe teilen sich alle Mitglieder die Erfahrungsstrafe.
Die Erfahrungspunkte-Abstraferei macht EQ 2 frustrierender, nicht zuletzt wegen der Sippenhaft in Gruppen.	
Gilden & Clans	
10 Spieler und 6 Silberstücke sind zur Gildenbildung notwendig. Keine speziellen Quests, keine Webseite, nur rudimentäres Gilden-Management innerhalb des Spiels.	6 Spieler und 10 Goldstücke sind zur Gildenbildung notwendig. Die Erledigung spezieller Missionen bringt Gilden-Prestigepunkte ein. Gilden-Webseite mit Forum und eigener Website.
Bei Everquest 2 werden Gilden-Aktivitäten am besten belohnt und organisiert.	
Benutzeroberfläche	
Jeweils nur eine Menüleiste für Sonderfähigkeiten wird eingeblendet, deshalb häufiges Umschalten erforderlich.	Sehr flexibel. Größe und Anordnung der Fenster lassen sich verändern. Mehrere Menüleisten für Sonderfähigkeiten möglich.
EQ 2 lässt Sie die Anzeigen besser an Ihren persönlichen Geschmack anpassen.	
PvP-Optionen („Player vs. Player") 	
Wahl zwischen „normalen" und PvP-Servern. Auf Letzteren kann man in bestimmten Abschnitten der Spielwelt von anderen Spielern angegriffen werden. Auf Standard-Servern ist man sicher, kann aber auch hier (freiwillig) vorübergehend in eine Art PvP-Modus wechseln.	Die Spielerpopulation ist zwar in Bürger von „guten" und „bösen" Städten unterteilt, aber es gibt keinerlei PvP-Optionen. Menschliche Spieler können sich also nicht gegenseitig bekämpfen.
Nur bei WoW gibt es für jeden Spielergeschmack den passenden Servertyp.	
Server-Auswahl	
Blizzard will keine „auswärtigen" Spieler auf Servern innerhalb bestimmter Regionen zulassen. Entsprechend schwierig ist es, von Deutschland aus mit einem US-Import zu spielen.	Freie Wahl zwischen allen Servern. Wenn man mit der deutschen Software-Version auf einem US-Server spielen möchte, werden die Bildschirmtexte zuvor ins Englische umgepatcht.
Transatlantische Gilden und Freundschaften gedeihen bei EQ 2 am einfachsten.	
Deutsche Version 	
WoW ist in Nordamerika bereits erhältlich und wird Anfang 2005 auch in Deutschland erwartet. Derzeit läuft der deutsche Beta-Test. Zum Redaktionsschluss hatte Blizzard noch keinen offiziellen Europa-Erscheinungstermin kommuniziert.	**EQ 2** erschien in Europa zeitgleich mit der US-Fassung und hat bereits deutsche Server. Die Übersetzung ist allerdings noch unvollständig, das Deutsch/Englisch-Mischmasch sorgt vor allem bei Orts- und Personennamen immer wieder für Verwirrung.
EQ 2 war schneller, aber die deutsche Übersetzung ist derzeit noch unvollständig. Bei WoW sorgt die Verzögerung hoffentlich für eine ordentliche Lokalisierung.	



Fazit

Geduldige Kenner der Materie, die viel Wert auf Dinge wie Handwerkskomplexität, zeitaufwendige Spieldauer und Gildenpflege legen, sind vielleicht bei EQ 2 gut aufgehoben. Aber unterm Strich ist WoW klarer Gesamtsieger nach Punkten. Das straffe, spaßige Missionsdesign und der hohe Spielkomfort machen Blizzards neuesten Geniestreich für Einsteiger und Veteranen gleichermaßen vergnüglich.









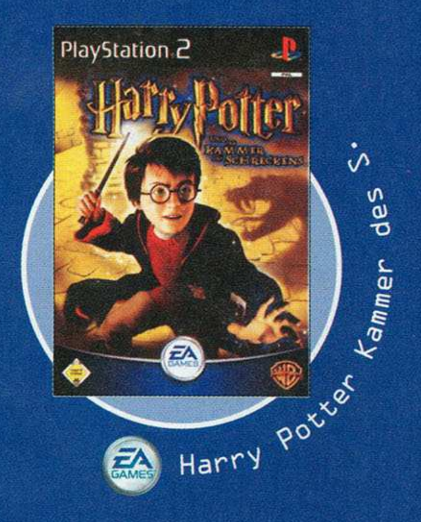
Playboy!

tion2
Titel

Playstation1
15,-€ je Titel

FIFA 2003

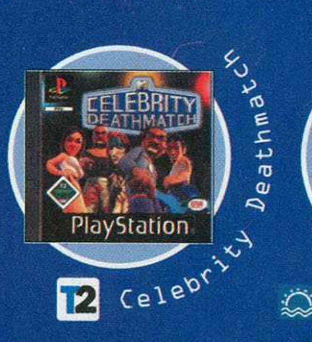
NFS Porsche



Harry Potter Kammer des S.



Hot Wheels Extreme Racing



Celebrity Deathmatch



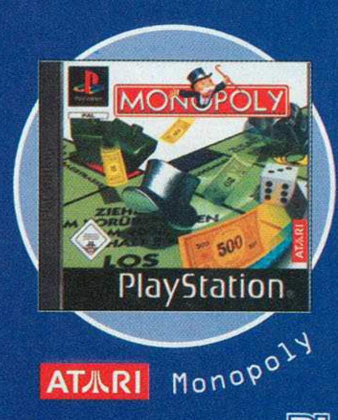
Yetisports Deluxe



Monopoly Party



The Italian Job



Monopoly



www.software-pyramide.com

Pirates!

Vor 17 Jahren eroberte Sid Meier mit seiner Freibeutersimulation Pirates! die Herzen von Millionen Computerspielern. Jetzt steht die Neuauflage in den Läden.

Und das war eine ganz schön schwere Geburt. Denn trotz zahlreicher Online-Petitionen, E-Mails, Unterschriftenlisten und Wäschekörben von Bettel-Briefen sträubte sich Sid Meier (unter anderem **Civilization 1-3**, **Railroad Tycoon**, **Colonization**) jahrelang erfolgreich gegen einen Nachfolger. Bis es 2002 dann doch so weit war. Gemeinsam mit seinem langjährigen Weggefährten Jeff Briggs und dem erfahrenen Firaxis-Team begannen die Arbeiten an der Neuauflage des 17 Jahre alten Klassikers.

Unverwüstliches Spielprinzip

Das Wichtigste vorweg: Am Spielprinzip hat sich nur sehr wenig geändert. Auf Verschlimmbesserungen wurde verzichtet, bewährte Elemente wurden beibehalten und um ein paar witzige Neuerungen sowie eine moderne Optik ergänzt. Wie beim legendären **Pirates!** schippern Sie auch bei der Neuauflage auf der Suche nach Ruhm, Reichtum, konkurrierenden Piraten und verschollenen Familienmitgliedern kreuz und quer durch die Karibik des 17. Jahrhunderts. Zu Beginn Ihrer Freibeuter-Karriere entscheiden Sie sich für Ihr



Heimatland (Spanien, Holland, England oder Frankreich) sowie einen der fünf Schwierigkeitsgrade. Außerdem verteilen Sie rollenspielähnlich noch Erfahrungspunkte auf Fechtkunst, Zielgenauigkeit oder Witz und Charme. Und schon flimmert der hübsche Vorspann im Comic-Look über den Bildschirm. Leider haben die Entwickler entgegen ursprünglichen Ankündigungen auf eine aufwendige Synchronisation verzichtet und das undefinierbare Gebrabbel sämtlicher Protagonisten mit Untertiteln versehen. Trotzdem erfährt der Spieler, dass seine riesige Familie verschleppt wurde und die Lebensaufgabe fortan darin besteht, unter schwarzer Flagge segelnd seine zwischen Gibraltar und Grand Bahama über die ganze Karibik verteilten 16 Schwestern, Brüder, Tanten, Onkels, Omas, Opas und Eltern wieder aufzugabeln. Kurze Zeit später finden Sie sich auch schon mit ein paar Goldmünzen in der Tasche und einer bescheidenen Schaluppe in Ihrem Heimathafen wieder. Mit dem Kaperschein des Gouverneurs und einem Haufen strammer Jungs aus der Seemannsspelunke hissen Sie alsbald die Segel zu Ihrer Korsaren-Jungfernfahrt. Dazu wechselt die Kamera in eine frei dreh- und zoombare 3D-Ansicht. Die 3D-Engine, die mit sichtbar viel Liebe zum Detail selbst im tiefsten Winter Karibik-Feeling auf den Monitor zaubert, ist die auffälligste Neuerung von **Pirates!**. Schick animierte und physikalisch glaubwürdige ans Ufer schwappende Wellen, aufziehende und dunkle Gewitterwolken inklusive Blitz und Donner, korrekt nachgebildete und den Wetterbedingungen entsprechend realistisch über die See schippernde Schiffe, Inselgruppen und Kolonien mit traumhaft weißen Stränden oder im Kielwasser mit schwimmende Delfine lassen PC-Piraten mit der Zunge schnalzen.

Fette Beute!

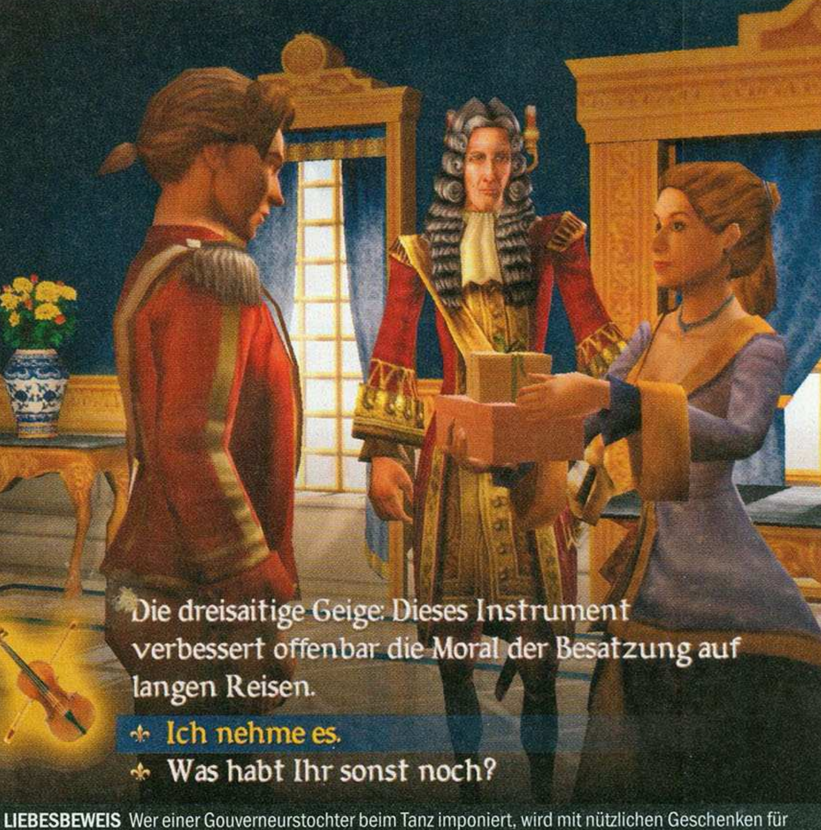
Im Gegensatz zu **Fluch der Karibik** bereitet die Navigation Ihres Kutters selbst Landratten keinerlei Probleme. Im leichtesten Schwierigkeitsgrad gibt es praktisch keine Strömung und der Wind kommt stets aus der gleichen Richtung, während erfahrene Freibeuter die nautilen Gesetzmäßigkeiten berücksichtigen und um Unwetter einen großen Bogen machen sollten, um sicher und schnell von A nach

Stärken und Schwächen von Pirates!

PRO	CONTRA
+ Unverwüstliches Konzept Die Mixtur aus den verschiedensten Spiel-Elementen macht auch 2004 noch reichlich Laune und ist ein Garant für stundenlangen Spielspaß.	**– Fehlende Sprachausgabe** Dass die **Pirates!**-Protagonisten genau das gleiche und unverständliche Kauderwelsch wie die **Sims 2**-Sims von sich geben, enttäuscht.
+ Tolle Grafik Die auffälligste Neuerung von **Pirates!** ist zweifelsohne die detailverliebte 3D-Grafik, die echtes Karibik-Feeling auf den Monitor zaubert.	**– Wenige Innovationen** Nichts gegen das bewährte und erfolgreiche Spielkonzept. Aber abgesehen von einer zeitgemäßen Optik bietet **Pirates!** für Veteranen wenig Neues.
+ Freier Spielablauf **Pirates!** bietet die totale Handlungsfreiheit. Was Sie in der riesigen Spielwelt anstellen und in welcher Reihenfolge, obliegt einzig und allein Ihnen.	**– Wiederholungen** Wer zehn Spielstunden auf dem Piraten-Buckel hat, sehnt sich vergeblich nach frischen Zwischensequenzen und anders aussehenden Gegnern.
+ Spannende Kämpfe Die Duelle auf hoher See sind um Längen spannender als beim technisch beschränkten ersten Teil und sorgen wie die Degen-Kämpfe für Kurzweil.	**– Gamepad-Unterstützung?** Zwar bereitet die Steuerung von Schiffen und Polygon-Piraten keine Probleme; eine optionale Gamepad-Unterstützung wäre trotzdem hilfreich.
+ Leichter Einstieg Dank fünf variabler Schwierigkeitsgrade finden sich Landratten und alte Seebären gleichermaßen zurecht. Die Steuerung ist zudem kinderleicht.	**– Kein Mehrspieler-Modus** Den Wunsch nach einer Multiplayer-Variante seiner Piraten-Klamotte erteilte Sid Meier schnell eine Absage. Schade eigentlich.



STICH-FEST Die actionreichen Kämpfe gegen Schurken und verfeindete Seeräuber langweilen auf Dauer mit den ewig gleichen Hintergründen und Sequenzen.



LIEBESBEWEIS Wer einer Gouverneurstochter beim Tanz imponiert, wird mit nützlichen Geschenken für seine weitere Freibeuter-Laufbahn belohnt. Die dreisaitige Geige sorgt für bessere Stimmung an Bord.

So spielt sich Pirates!

Wirtschaftssimulation, Echtzeit-Strategie, Rollenspiel, Adventure oder Action-Spiel – Pirates! ist auch Ende 2004 ein kunterbunter Genre-Mix. PC Games verrät Ihnen, was es für angehende PC-Piraten bei der Neuauflage von Sid Meiers' Klassiker alles zu tun gibt.



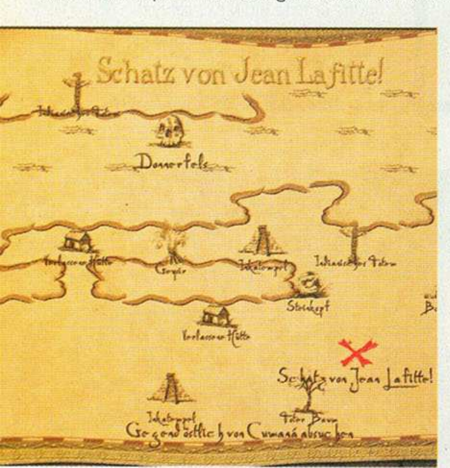
Facettenreiche Schlachten auf hoher See

Pirates! hat zwar nur einen „Meer-Spielermodus", der hat es jedoch in sich. Die actionreiche Kämpfe gegen feindliche Schaluppen, Galeonen oder Handelsschiffe sind unterhaltsam und sind lediglich zu Spielbeginn einfach. Profi-Piraten kämpfen sogar mit wechselnden Windrichtungen und Strömungen. Je nach Ausstattung Ihres Kahns halten Sie bei gepanzerter Bordverkleidung Angriffen länger stand oder nehmen dem feindlichen Kapitän mit Kettengeschossen den Wind aus den Segeln.



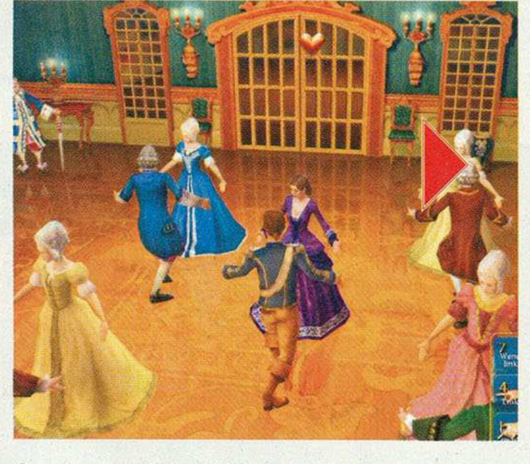
Handel mit anderen Städten treiben

Zwar bietet **Pirates!** keine umfassenden Wirtschafts- und Produktionsketten wie die Handelssimulation **Port Royale 2**. Mit der durchdachten Logik von Ascarons Wisim-Referenz kann es das überschaubare und dynamische Handelssystem von Sid Meiers' Neuauflage aber locker aufnehmen. Durch entsprechend viel Laderaum und eine kluge Ein- und Verkaufsstrategie machen pfiffige Freibeuter mehr Geld als mit zehn Kaperfahrten. Vor allem Luxusartikel sind in der Neuen Welt sehr begehrt.



Lohnende Schatzsuche

Neun konkurrierende Freibeuter schippern durch die **Pirates!**-Welt. Jeder einzelne hat irgendwo einen Schatz verbuddelt, den es zu finden gilt. An die Karte gelangen Sie jedoch nur, wenn Sie einen Kontrahenten zum Klabautermann jagen. Anschließend müssen Sie nach markanten Felsen oder Landstrichen Ausschau halten, die der vergilbten Karte entsprechen könnten. Klasse!



Gouverneurstöchter bitten zum Tanz

„Jeder Pirat soll anständig tanzen können!", sagt Sid Meier und hat mit dem Gouverneurstochter-Tanz eine alte Idee aus dem Ur-**Pirates!** im 3D-Grafik-Zeitalter endlich umsetzen können. Da sich im Spiel über 50 Häfen mit Gouverneuren und bildhübschen Töchtern befinden, haben Totenkopf-Casanovas reichlich Gelegenheit, die holde Weiblichkeit beim mit Maus oder Nummernblock gesteuerten Ballabend zu überzeugen. Erfolgreiche Tänzer drücken im richtigen Moment die aufblinkende Taste.



Packende Säbelduelle

Die kurzweiligen Kämpfe gegen feindliche Piraten, Kapitäne fremder Kolonialmächte oder flüchtige Karibik-Ganoven sind ein wesentlicher Bestandteil des Spiels. Anfangs kinderleicht, werden die mit Maus oder Nummernblock ausgetragenen Gefechte mit zunehmender Spieldauer ganz schön knifflig. Ärgerlicherweise ähneln sich Hintergründe, Outfits und Zwischensequenzen bei den Duellen extrem.

B zu gelangen oder ein anderes Schiff anzugreifen. Beim Kampf wechselt die Kamera automatisch in die Nah-Ansicht. Per Mausklick feuern Sie einzelne Kanonenkugeln, Ketten- oder Hagelgeschosse (je nach Ausrüstung) auf den Gegner. Sind beide Schiffe dicht genug beieinander, folgt das Entern – falls der Feind nicht bereits vorher die Segel streicht und kampflos mit Mann und Maus aufgibt. Gewinnen Sie dann auch noch das actionreiche und per Tastatur ausgefochtene 3D-Säbelduell gegen den anderen Kapitän, gehört das Schiff mitsamt seiner womöglich wertvollen Ladung Ihnen. Den eroberten Seelenverkäufer können Sie versenken, reparieren lassen und behalten oder im nächsten Hafen für ein paar Goldmünzen verscherbeln. Dieses einträgliche Geschäft ist jedoch nicht völlig risikolos: Bei jeder Kaperfahrt ziehen Sie sich den Zorn der angegriffenen Nation zu und müssen damit rechnen, bald deren gesamte Flotte gegen sich aufgebracht zu haben. Zum Dank schenken Ihnen die Gouverneure



1. Navigation
Mit dem Nummernblock oder der Maus lenken Sie Ihre Galeone problemlos durch die Meere.

2. Stimmung
Hunger und ausstehende Beuteteilung sorgen für schlechte Laune.

3. Nahrungsvorräte
Damit Ihre Matrosen nicht verhungern, sollten Sie immer genug Lebensmittel an Bord haben. Die Anzeige verrät, wie lange die Vorräte noch halten.

4. Vermögen
Ohne Moos nichts los, das gilt auch in der neuen Welt. Ihr Kontostand ist stets eingeblendet.

5. Wind
Vom Winde verweht? Während im leichtesten der drei Schwierigkeitsgrade der Wind immer aus derselben Richtung kommt, wechselt er bei erfahreneren Piraten realistisch die Richtung.

6. Ruhm
Immer wenn Sie einen Piraten aus der Liste der „Zehn gefürchtetsten Freibeuter" auslöschen oder erfolgreiche Kaperfahrten absolvieren, steigt Ihr Ansehen.

7. Missionen
Schatzsuche, Verbrecherjagd oder den Aufenthaltsort eines vermissten Familienmitglieds finden – hier ist festgehalten, was auf der Piraten-Agenda steht.

8. Ihr Schiff
Im Laufe des Spiels bekommen Sie es mit 18 verschiedenen Schiffstypen zu tun. Ihr Flaggschiff und eventuelle Eskorten sind stets zentriert.

der drei anderen Kolonialmächte Ländereien und befördern Sie nach und nach vom einfachen Kapitän bis zum Herzog. Natürlich können Sie auch unter mehreren Flaggen segeln und die einzelnen Nationen geschickt gegeneinander ausspielen.

Vielseitiger Genre-Mix

Säbelrasseln ist nicht Ihr Ding? Kein Problem – dank des nichtlinearen Spielverlaufs sowie der unglaublichen Vielseitigkeit von **Pirates!** gibt es auch für friedlichere Seebären mehr als genug zu tun. Verdingen Sie sich doch als gewiefter Händler, kaufen Sie beispielsweise Gewürze billig bei Nassau ein und verkaufen sie die Geschmacksverstärker anschließend mit sattem Gewinn in Guadeloupe. Oder eskortieren Sie neue Gouverneure oder Einwanderer von Jesuiten-Missionen in diverse Häfen und bestimmen somit selbst, wie rasant einzelne Kolonien wachsen. Alternativ können Sie sogar ganze Städte angreifen und im Stil eines Runden-Strategiespiels auf die Stadttore drängen. Auch nicht Ihr Ding? Dann machen Sie doch gesuchte Verbrecher gegen Kopfgeld dingfest. Romantischere Seebären hingegen bandeln getreu dem Motto „In jedem Hafen eine andere Braut" mit Gouverneurstöchtern an. Wer im witzigen 3D-Tanz eine heiße Sohle aufs Parkett legt, wird von seiner Herzdame mit Bewunderung und nützlichen Extras wie einem Fernrohr zwecks besserer Sicht oder einer stichfesten Lederweste beglückt. Keine Zeit für Techtelmechtel? Dann machen Sie sich auf die Suche nach verschollenen Verwandten oder die Schätze besiegter Piraten – die Iso-Grafik bei Landgängen reißt zwar keinem Seeräuber das Holzbein aus, dafür ist die Suche mithilfe vergilbter Karten spannend und der zu erwartende Gewinn grandios. Und von dem will auch Ihre Besatzung einiges abhaben, andernfalls verlassen die Jungs nach und nach meuternd das Schiff. Nach jeder Beuteteilung steigen Sie einen Rang auf, wodurch die anfangs simplen Säbelduelle, Seekämpfe und Tanzeinlagen von Mal zu Mal kniffliger werden. Und eintöniger, denn nach einigen Spielstunden gehen einem die ewig gleichen Hintergründe und Sequenzen (Kapitän stolpert brennend über Bord, Bardame schlägt Gauner Bierflasche auf den Kopf) etwas auf den Zeiger. Zwar ist auch die Neuauflage von **Pirates!** ein Endlosspiel, doch wenn alle Missionen erfüllt sind und das Piratenleben bis auf Kaperfahrten nichts Neues mehr bietet, kommt schnell Langeweile auf – bis dahin sind allerdings 15 bis 20 spannende und spaßige Spielstunden garantiert. (cs)

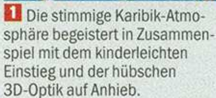
IM WETTBEWERB

FLUCH DER KARIBIK TEST IN PCG 09/03	PORT ROYALE 2 TEST IN PCG 06/04	PIRATES! TEST IN PCG 02/05
TECHNIK		
AUSREICHEND (68%)	**BEFRIEDIGEND** (79%)	**GUT** (84%)
+ Schöne, stimmungsvolle Grafik + Hübsch animierte Mantel-und-Degen-Duelle – Unausgegorene Steuerung – Auf Dauer nervtötender Soundtrack	+ Malerische Karibik-Dörfer + Schön animierte Schiffe + Gelungener Soundtrack – Etwas unübersichtliche Menüstruktur – Zu wenig Gebäudetypen	+ Bildhübsche Karibik-Grafik + Realistisch ans Ufer schwappende Wellen + Schön und authentisch animierte Schiffe + Stimmige Soundausgabe + Einfache Steuerung
ATMOSPHÄRE		
BEFRIEDIGEND (74%)	**BEFRIEDIGEND** (77%)	**GUT** (83%)
+ Ordentliches Handelssystem + Offizieller Titel zum gleichnamigen Kinofilm ... – ... von dessen Story sich lediglich Fragmente im Spiel wiederfinden lassen. – Dürftige Synchronisation	+ Stimmige Handelswelt + Chronisten berichten historische Fakten über die Karibik des 17. Jahrhunderts – Keine richtige Story	+ Spannende Freibeuter-Karriere + Dynamisches Handelssystem + Originalgetreue Nachbildung der Karibik des 17. Jahrhunderts – Keine Sprachausgabe
SPIELDESIGN		
BEFRIEDIGEND (70%)	**GUT** (85%)	**GUT** (81%)
+ Weitgehende Handlungsfreiheit + Langer Hauptplot plus Subquests – Schwieriger Einstieg – Genre-Mix nicht immer glücklich	+ Viele Mini-Missionen + Freies Spiel und vier fordernde Szenarien + Motiviert lange mit immer neuen Zielen + Verbessertes Kampfverhalten – Einarbeitung vonnöten	+ Nichtlinearer Spielablauf + Fesselnder Genre-Mix + Spannende Seekämpfe + Leichter Einstieg – Spiel-Elemente wiederholen sich auf Dauer
MULTIPLAYER		
-- (--%)	-- (--%)	-- (--%)
– Keine Mehrspieler-Optionen	– Keine Mehrspieler-Optionen	– Keine Mehrspieler-Optionen
SPIELSPASS		
AUSREICHEND (69%)	**GUT** (89%)	**GUT** (80%)

MOTIVATIONSKURVEN

BEGEISTERT – NEUTRAL – FRUSTRIERT; 6 STD. – 12 STD. – 18 STD. – 24 STD. (Kurve Pirates!: Markierungen 1, 2, 3, 4)

Fluch der Karibik	Port Royale 2	Pirates!
Spieldauer (Einzelspieler): 20 Stunden	Spieldauer (Einzelspieler): 30 Stunden	Spieldauer (Einzelspieler): 20 Stunden



1 Die stimmige Karibik-Atmosphäre begeistert in Zusammenspiel mit dem kinderleichten Einstieg und der hübschen 3D-Optik auf Anhieb.



2 Witzige Minispiele wie das nächtliche Einschleichen in feindliche Städte entstammen dem Ur-**Pirates!** von 1987 und sorgen für Retro-Feeling pur.

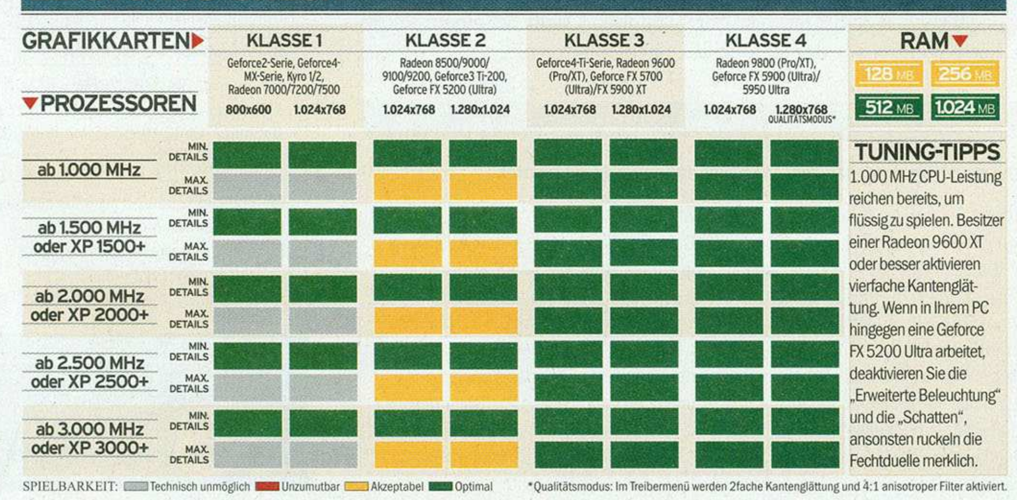


3 Beim Sturm auf feindliche Stadttore verkommt **Pirates!** zum rundenbasierten Strategiespiel. Die ewig gleichen Hintergründe nerven allerdings auf Dauer.



4 Erfolgserlebnisse wie das Ausbuddeln eines sagenumwobenen Piratenschatzes nach langer Suche halten die Spieler auch nach mehreren Stunden bei Laune.

LEISTUNGS-CHECK



GRAFIKKARTEN ▶ / ▼ PROZESSOREN		KLASSE 1 (Geforce2-Serie, Geforce4-MX-Serie, Kyro 1/2, Radeon 7000/7200/7500) 800x600	KLASSE 1 1.024x768	KLASSE 2 (Radeon 8500/9000/9100/9200, Geforce3 Ti-200, Geforce FX 5200 (Ultra)) 1.024x768	KLASSE 2 1.280x1.024	KLASSE 3 (Geforce4-Ti-Serie, Radeon 9600 (Pro/XT), Geforce FX 5700 (Ultra)/FX 5900 XT) 1.024x768	KLASSE 3 1.280x1.024	KLASSE 4 (Radeon 9800 (Pro/XT), Geforce FX 5900 (Ultra)/5950 Ultra) 1.024x768	KLASSE 4 1.280x768 Qualitätsmodus*
ab 1.000 MHz	MIN. DETAILS	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
ab 1.500 MHz oder XP 1500+	MIN. DETAILS	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
ab 2.000 MHz oder XP 2000+	MIN. DETAILS	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
ab 2.500 MHz oder XP 2500+	MIN. DETAILS	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
ab 3.000 MHz oder XP 3000+	MIN. DETAILS	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal

RAM ▼ 128 MB · 256 MB · 512 MB · 1.024 MB

TUNING-TIPPS
1.000 MHz CPU-Leistung reichen bereits, um flüssig zu spielen. Besitzer einer Radeon 9600 XT oder besser aktivieren vierfache Kantenglättung. Wenn in Ihrem PC hingegen eine Geforce FX 5200 Ultra arbeitet, deaktivieren Sie die „Erweiterte Beleuchtung" und die „Schatten", ansonsten ruckeln die Fechtduelle merklich.

SPIELBARKEIT: Technisch unmöglich · Unzumutbar · Akzeptabel · Optimal

*Qualitätsmodus: Im Treibermenü werden 2fache Kantenglättung und 4:1 anisotroper Filter aktiviert.

SID MEIERS' PIRATES!

CA. € 50,-
01.12.2004

CHRISTIAN SAUERTEIG



„Trotz weniger Neuerungen: Wer das Ur-Pirates! liebte, wird die Neuauflage vergöttern."

Pirates! ist eines der wenigen Spiele, bei denen man eigentlich immer nur das Gleiche macht und sich dennoch nicht langweilt. Zumindest so lange, bis alle Freibeuter besiegt, sämtliche Schätze gehoben und die riesige Familie zusammengeführt wurde – was mindestens 15 Spielstunden dauert. Vom Charme des Klassikers ging nicht eine Säbelspitze verloren und die spannenden 3D-Seekämpfe sind mit fortschreitender Spieldauer eine echte Herausforderung und um Längen besser als beim betagten Original. Gleiches gilt für die Duelle mit feindlichen Polygon-Piraten sowie die rundenbasierten Kämpfe vor feindliche Stadttoren.

PETRA FRÖHLICH



„Und 'ne Buddel voll Ruhm: Herrliche Piraten-Klamotte mit ungeheurem Suchtfaktor!"

Kann man Sid Meier den Vorwurf der Innovationslosigkeit machen? Ich denke nicht. Denn das, was das Ur-**Pirates!** 1987 zu einem Meilenstein der Spielegeschichte machte, zeichnet auch die Neuauflage aus. Die unverwüstliche Kombination verschiedenster Spiel-Elemente über alle Genre-Grenzen hinaus ist der gleiche Zeitfresser wie vor 17 Jahren und bringt mindestens genauso viel Spaß. Die wunderschöne Karibik-Grafik und die actionreichen Minispiele wie der Tanz mit der Gouverneurstochter sind eine witzige Dreingabe. Eine Sprachausgabe und etwas abwechslungsreichere Zwischensequenzen wären die Krönung gewesen.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Firaxis Games
Studionote: Befriedigend
Publisher: Atari
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger/Fortgeschrittene
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 1/-/-
USK-Alterseinstufung: Ohne

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 800 MHz, 256 MB RAM, Klasse 1
Spielbar: 1.200 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Optimum: 1.500 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3

PRO UND CONTRA

+ Abwechslungsreicher und fesselnder Genre-Mix
+ Herrliche Südsee-Grafik
+ Nichtlinearer Spielverlauf
+ Spannende Seekämpfe
– Spiel-Elemente wiederholen sich auf Dauer

PC-GAMES-TESTURTEIL



EINZELSPIELER 80	
Grafik	Gut (84)
Sound	Gut (80)
Steuerung	Gut (86)
Mehrspieler	-- (--)



RENTNERPOWER Nach dem Abschuss kann die „Alte Oma" jetzt direkt gesteuert und auf Befehl gesprengt werden.

ZITTERPARTIE Mit diesem Totempfahl lösen Sie ein Erdbeben aus, das verheerenden Schaden an mehreren Gebäuden verursacht.

BAUFÄLLIG Die Burg (rechts) hat mehrere Treffer abbekommen und sollte dringend repariert werden.

Worms Forts

Unter Belagerung | Klein, aber oho: Bei Worms Forts verschanzen sich die Kampfwürmer erstmals in Burgen.

Auch beim jüngsten Ableger der rundenbasierten Kultserie führen Sie maximal vier schwer bewaffnete Würmer in die Schlacht. Wie bei einem Action-Adventure hüpfen Sie in der Verfolgerperspektive über 3D-Landschaften und befördern mit aberwitzigen Kriegsgeräten gegnerische Kriechtiere ins Jenseits. Im Gegensatz zu den Vorgängern eröffnet Ihnen **Worms Forts** bei der „Wurmkur" völlig neue strategische Möglichkeiten. Denn zum ersten Mal stampfen Sie riesige Festungen aus dem Boden. Je nach Gebäudetyp erhalten Sie Zugang zu anderen Spezialwaffen (siehe Kasten). Sieger auf den altertümlich angehauchten Schlachtfeldern ist, wer entweder alle gegnerischen Würmer von der Karte bombt oder das feindliche Hauptgebäude zerstört. Auch wenn die storylastige Kampagne recht abwechslungsreich ist, bereitet wie beim Vorgänger der Mehrspieler-Modus am meisten Laune. Leider ist das nicht die einzige Gemeinsamkeit. Erneut löst die schwammige Steuerung Drehwürmer am laufenden Band aus. Ferner zehrt der langatmige Sudden Death bei einem Remis an den Nerven. (bb)

Darauf können Sie bauen

Welche Vorteile bringen die neuen Gebäude mit sich? Das verraten wir Ihnen hier anhand dreier Beispiele.

Krankenhaus

Nichts ist ärgerlicher als ein toter Wurm. Aber es besteht noch Hoffnung für den gefallenen Krieger. Vorausgesetzt, Sie sind im Besitz eines Krankenhauses. Dann können Sie pro Zug eine verlorene Einheit zurück ins Leben rufen. Größter Nachteil dieses Gebäudes: Es verfügt über keine Waffen. Deshalb sollten Sie es möglichst weit von der Front entfernt platzieren.

Wunder

Sie kriegen Ihren Gegner einfach nicht klein? Dann gibt es eine relativ einfache Möglichkeit, ihn in die Knie zu zwingen. Errichten Sie ein Wunder und verteidigen Sie es mit allen Mitteln. Wird dieses prächtige Wahrzeichen nicht binnen dreier Züge zerstört, haben Sie automatisch gewonnen. Aber bedenken Sie, dass auch Ihr Feind ein Wunder bauen kann.

Zitadelle

Dieses Gebäude zählt zu den mächtigsten in **Worms Forts**. Wer eine Zitadelle sein Eigen nennt, erhält Zugang zu extrem schlagkräftigen Waffen. Dazu zählen unter anderem das Trebuchet, die Affenbande, der Trojanische Esel, das Armageddon und der Riesen-Laser. Um diese Kriegsgeräte zu benutzen, muss der aktive Wurm auf dem Dach der Zitadelle stehen.



WORMS FORTS: UNTER BELAGERUNG

CA. € 30,-
25.11.2004

BENJAMIN BEZOLD



„Innovative Wurmfortsetzung mit Schwächen bei der Bedienung"

Nennen Sie mich altmodisch, aber für mich persönlich ist und bleibt **Worms Armageddon** der beste Teil der Serie. Ich kann mich einfach nicht so recht mit der 3D-Optik anfreunden. Schon in **Worms 3D** habe ich streckenweise mehr mit der Kamera gekämpft als mit den Gegnern. Und das wurmt mich. Denn das Bau-Feature macht Lust auf mehr. Endlich kann ich mir völlig neue Taktiken zurechtlegen. Beispielsweise ob ich mein Gegenüber systematisch mit Belagerungswaffen zermürbe oder einfach einen spontanen Überfall mit dem Jetpack wage.

DIRK GOODING



„Worms Forts ist der taktisch anspruchsvollste Worms-Titel."

Obwohl die Übersicht durch die zahlreichen Gebäude oftmals den Bach runtergeht, infiziere ich für ein kurzes Spielchen in der Mittagspause meine Festplatte gerne mit diesen Würmern. Zu viert an einem Rechner bleibt kein Auge trocken. Es bereitet einfach tierisch Spaß, die Kollegen mit dem „Supernilpferd" oder einem „50-Zentner-Kanarienvogel" heimzusuchen. Dank Story taugt diesmal sogar die Einzelspielerkampagne zu mehr als nur zum Training. Besonders witzig sind hier die gerenderten Zwischensequenzen geworden.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Team 17
Studionote: Befriedigend
Publisher: Atari
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger/Fortgeschrittene/Profis
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 4/4/4
USK-Alterseinstufung: Ohne

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 1.000 MHz, 256 MB RAM, Klasse 1
Spielbar: 1.200 MHz, 256 MB RAM, Klasse 2
Optimum: 1.500 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2

PRO UND CONTRA

- \+ Noch mehr strategische Möglichkeiten
- \+ Einfacher Bau-Modus
- \+ Abwechslungsreiche Kampagne
- − Schwammige Steuerung
- − Mangelhafte Übersicht und kleinere Bugs

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
75	Grafik	Ausreichend (69)
	Sound	Befriedigend (77)
	Steuerung	Ausreichend (65)
	Mehrspieler	Befriedigend (79)

Schlachtfeld-Medizin – 1. Lektion:

Der Luftröhrenschnitt



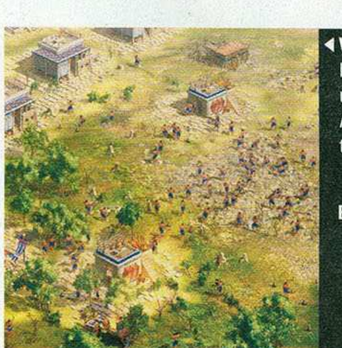


MASSENSCHLACHT Bei größeren Kämpfen verliert man schnell jeglichen Einfluss auf das unübersichtliche Geschehen.

Alexander

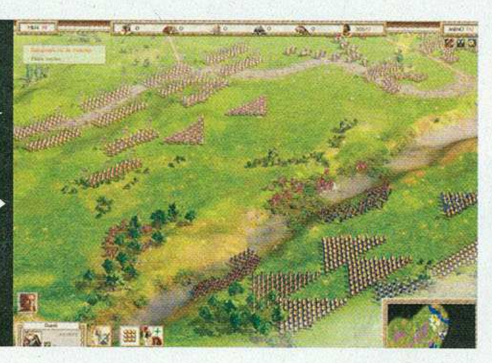
Größenwahn in der Antike: Alexander, legendärer makedonischer Eroberer, liefert Stoff für Kino und Computerspiele.

Die Macher von **Cossacks** nahmen sich Oliver Stones' Historienepos an und ließen sich für die Echtzeit-Strategie-Umsetzung sichtlich von bewährter Konkurrenz inspirieren – leider nicht bis zur letzten Konsequenz. Der Spieler darf mehrere historische Kampagnen nachspielen, die durch kurze Filmschnipsel zusammengehalten werden. Dafür gibt es nur dröge Missionsbeschreibungen und damit wenig Atmosphäre. Im Spiel selbst geht es zu wie in einem **Age of Empires** light: Basis bauen, Rohstoffe sammeln, Soldaten trainieren – das kennt man. Obligatorische Features wie ein Button für „arbeitslose" Bauern fehlen ebenso wie verschiedene Zeitalter; der Aufbaupart fällt dementsprechend mager aus. Kämpfe sehen zwar dank Formationen und Tausenden von Einheiten beeindruckend aus, sind aber praktisch nicht kontrollierbar. Oftmals sind mehrere Mausklicks nötig, um Befehle zu erteilen, was allerdings aufgrund der fehlenden Übersicht ohnehin nur selten sinnvoll ist. Hinzu kommen diverse Bugs, schwache Gegner-KI und schlechte Wegfindungsroutinen. Die **Cossacks 2**-Engine zaubert gewaltige Landschaften mit Abertausenden von 2D-Soldaten auf den Bildschirm, ist aber in hohen Auflösungen selbst auf modernen Rechnern überfordert. (dg)



◀ **WUSELIG** Selbst in kleinen Dörfern gehen unzählige Bauern und Arbeiter ihrem geschäftigen Treiben nach.

EPISCH In der herausgezoomten Ansicht beobachten wir zwei Armeen. Die Truppen sind in Formationen gruppiert. ▶





ALEXANDER
CA. € 50,-
02.12.2004

PETRA FRÖHLICH



„Alexander der Große? Wohl eher der Mittelmäßige ..."

Ein klarer Fall von verfrühtem Angriff: Die Wegfindung der Einheiten ist ein schlechter Scherz, bleiben meine Schergen doch regelmäßig am Stadttor hängen. Oftmals muss ich mehrfach klicken, bis die Truppen sich in Bewegung setzen – das ist frustrierend. Von der Filmlizenz habe ich kaum etwas mitbekommen, die kurzen Videos wirken schon fast deplatziert. Trotzdem hätte ich mich mit **Alexander** noch anfreunden können, wären die Kämpfe etwas übersichtlicher geworden. Mehr Feintuning hätte Wunder bewirken können, doch so: leider nur Mittelmaß.

DIRK GOODING



„Leider nicht mehr als ein enttäuschender Age of Empires-Klon"

Eigentlich schon dreist, wie offensichtlich sich **Alexander** bei der Konkurrenz bedient. Trotzdem macht das bewährte Spielprinzip kurzzeitig Spaß, während es auf die Dauer schlichtweg zu wenig zu bauen und forschen gibt. Gerade angesichts der Film-Lizenz ist der karge Sound mit seinen schnarchigen Synchronsprechern mehr als ärgerlich. Und so sympathisch ich die 2D-Grafik auch finde: Es kann einfach nicht angehen, dass das Spiel teilweise übler ruckelt als **Rome: Total War**. Schade, das hätte man wirklich besser machen können.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: GSC Game World
Studionote: Befriedigend
Publisher: Ubisoft
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 1/7/7
USK-Alterseinstufung: Ab 12 Jahren

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 1.500 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 1.800 MHz, 768 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 2.400 MHz, 1024 MB RAM, Klasse 3

PRO UND CONTRA

- + Grafik besitzt nostalgischen Charme
- + Massenschlachten mit bis zu 8.000 Einheiten
- − Durchwachsene Bedienung und KI
- − Langweiliger Sound
- − Hohe Hardwareanforderungen

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
68	Grafik	Befriedigend (76)
	Sound	Ausreichend (62)
	Steuerung	Ausreichend (67)
	Mehrspieler	Befriedigend (73)

Sagenhaft!

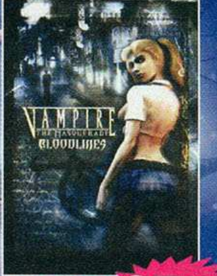
→ Online bestellen!
www.playcom.de

- 24 Stunden Blitzservice
- Lieferung per Post und UPS
- Versand in Sicherheitsverpackungen
- kostenloses Playcom Magazin
- Vorbestellservice
- Lieferungen ab 60 € versandkostenfrei

Artikel mit [versandkostenfrei-Symbol] sind versandkostenfrei!

DER HERR DER RINGE

Vampire 2: Bloodlines DV

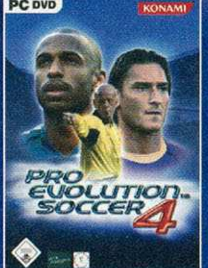



8844 — 37.99 €



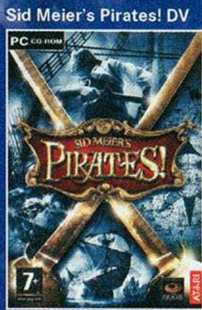
Herr der Ringe Schlacht um Mittelerde DV
8459 — 52.99 €

Pro Evolution Soccer 4 (PES4) PC-DVD DV

8077 — 38.99 €

Sid Meier's Pirates! DV



7865 — 46.99 €

PC Spiele

	Nr.		Titel		Preis
	7754		**Arena Wars**	**DV**	**4.99 €**
▶	8246	[versandkostenfrei]	Armies of Exigo	DV	48.99 €
*	**8802**	[versandkostenfrei]	**Emergency 3**	**DV**	**35.99 €**
▶	**7993**		**IL-2 Forgotten Battles: Last Days**	**DV**	**18.99 €**
	8918		Joint Operations Escalation	DV	23.99 €
	9043	[versandkostenfrei]	Need for Speed Underground 2	DV	48.99 €
	8496		**Polar Express**	**DV**	**25.99 €**
	8877		RTL Skispringen 2005	DV	24.99 €
	7961		Worms Forts: Unter Belagerung	DV	27.99 €

PC Zubehör

	Nr.		Titel		Preis
	26158		Headset Mystify Commander	DV	42.99 €
▶	26201	[versandkostenfrei]	Internet Phone & Video Kit TM	DV	46.99 €
	26067	[versandkostenfrei]	**Logitech Rumblepad 2**	**DV**	**26.99 €**
	26225		Mouse Razer Viper 1000	DV	29.99 €
	26131		**Mouseboard Mystify SpeedPad**	**DV**	**12.99 €**

Artikel mit [versandkostenfrei-Symbol] sind versandkostenfrei!

Prince of Persia - Warrior Within DV
8723 — 46.99 €

Lenkrad TM Enzo Ferrari PC+PS2 DV



26102 — 54.99 €

Zboard Keyboard Starter Kit DV



26050 — 48.99 €

Logitech MX510 Optical Mouse DV



26017 — 39.99 €



Siedler 5: Das Erbe der Könige DV
7826 — 46.99 €

Gratis zu jeder Bestellung...
...gibt´s unser dreiteiliges Buttonset. Weltweit auf 500 Sets limitiert, exklusiv bei Playcom erhältlich. Zocken ist Kult, Buttons sind Kult und Du bist dabei!

Nur so lange der Vorrat reicht.





Erläuterung der Abkürzungen:
DV = Deutsche Version
dt = deutsches Modul
▶ = Neuheit
* = Titel bei Drucklegung noch nicht erschienen

Die mit [versandkostenfrei-Symbol] gekennzeichneten Produkte werden versandkostenfrei geliefert.

☎ 0361.4929-300

Bestellannahme: Mo - Fr 9.00 Uhr - 19.00 Uhr, Sa 9.00 Uhr - 15.00 Uhr
Blitzservice: Bestellungen vor 16.00 Uhr werden am selben Tag versandt.
Händleranfragen erwünscht.





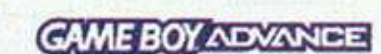














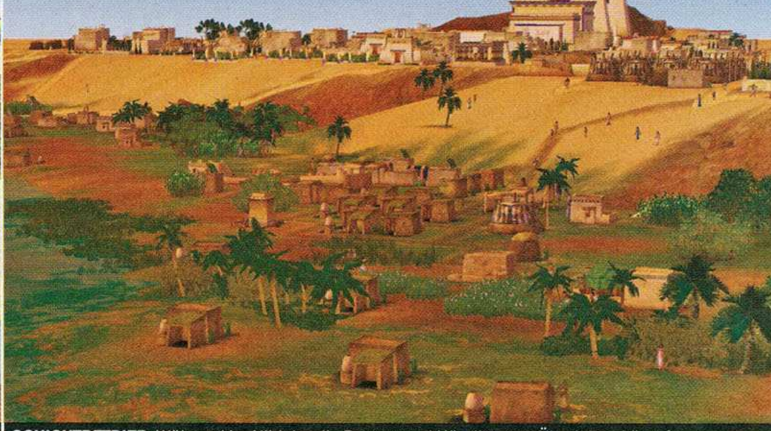
Kinder des Nils

Grenzenlose Macht und ruhmreiche Unsterblichkeit erwarten Sie im inoffiziellen Nachfolger des Aufbau-Strategie-Klassikers Pharao. Aber auch launenhafte Untertanen ...

Mit einer erfahrenen Entwicklerriege aus den von Sierra geschlossenen Impressions-Studios (**Caesar**, **Zeus**, **Pharao**) möchte Tilted Mill an den großen Erfolg des Aufbau-Strategiespiels **Pharao** anknüpfen. Dessen inoffizieller Nachfolger **Kinder des Nils** spielt ebenfalls im alten Ägypten. Als Herrscher führen Sie Ihr Volk über mehrere Generationen 3.000 Jahre vor Christi Geburt durch die Antike. Genau wie bei den Vorgängern dreht sich alles um den steten Auf- und Ausbau Ihrer Stadt. Prachtvolle Monumente und weltwunderreife Pyramiden wollen ebenso errichtet werden wie Gebetstempel, Apotheken, Krankenhäuser, Gerichtshöfe, Grabstätten, Bäcker, Silos, Steinmetze, eine funktionierende Infrastruktur und Kasernen. Neben einem kleinen, aber feinen Heer benötigen Sie auch eine Stadtwache, um Plünderer und sonstige Kriminelle zu vertreiben. Außerdem schaffen Sie für umherziehende Händler Marktplätze und bauen Handelsverbindungen über die Mauern Ihrer Stadt hinaus auf. Da vor 5.000 Jahren die wenigsten Menschen ihren 30. Geburtstag erlebten, sollten Sie immer darauf bedacht sein, für Ihre regelmäßig dahinsiechenden Pharaonen eine schmucke Ruhestätte zu errichten. Die erhöht genau wie Sphinx-Statuen, Gedenktafeln oder ein aufgemotzter Palast mit Garten, Mauern



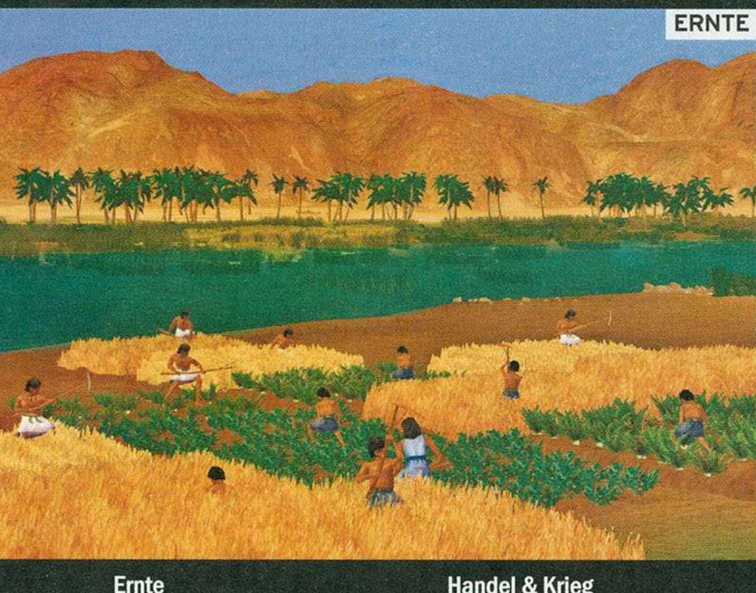
WIR SIND DAS VOLK Hungersnot, schlechte medizinische Versorgung und fehlende Bestattungsmöglichkeiten für verstorbene Familienmitglieder lassen Ihre Bürger protestieren.



SCHICHTBETRIEB Während im Nildelta die Bauern und Händler ums Überleben kämpfen, lassen es sich Adelsmänner und Königsfamilie in ihren Prachtbauten gut gehen.

So spielt sich Kinder des Nils

Das Leben im alten Ägypten ist kein Zuckerschlecken. PC Games zeigt, worauf es ankommt!



HANDEL & KRIEG

GÖTTERN HULDIGEN

Ernte
Grundlage allen Lebens, Ruhms und Reichtums ist bei **Kinder des Nils** eine reiche Ernte. Wie umfangreich diese ausfällt, liegt an der von Jahr zu Jahr unterschiedlich starken Nilschwemme.

Handel & Krieg
Auf einer unspektakulären Übersichtskarte sind feindliche Siedlungen, Steinbrüche und Handelspartner verzeichnet. Per Mausklick entsenden Sie Expeditionen und Armeen.

Göttern huldigen
Knifflig: Mehr als ein Dutzend Göttern wollen Ihre Untertanen huldigen. Andernfalls sinkt die Stimmung. Ausreichend Tempel, Gebetsschreine und Priester sind fürs Volkswohl zwingend vonnöten.

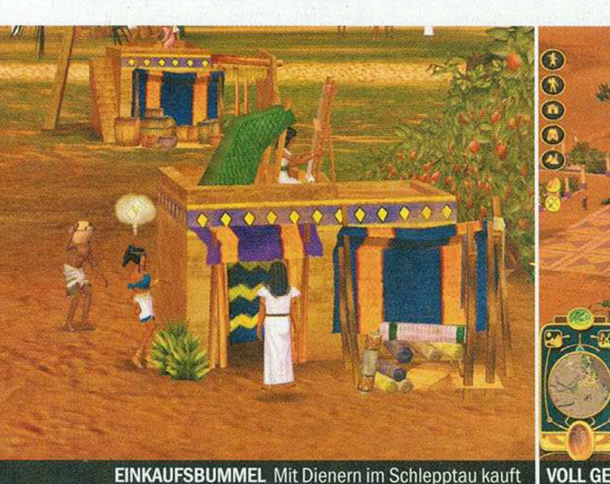
und Privatzoo Ihr Prestige. Was wiederum wichtig ist, um gebildetere Arbeitskräfte wie Priester oder Aufseher anzulocken.

Brot für die Welt

Neben einem umfangreichen und abwechslungsreichen Kampagnen-Modus warten 20 Einzelszenarien auf PC-Städtebauer. Zu Spielbeginn verfügen Sie über einen riesigen Landstrich am Nil und einen mickrigen Palast. Neben diesem siedeln Sie einige Dienerhütten, Luxusläden und Adelsleute an, während sich am Ufer des Nils Bauern und einfache Händler (unter anderem Sandalen- und Korbmacher) niederlassen. Im „Peret", der Anbauzeit nach der Nilschwemme, bestellen die Landwirte ihre Felder, ehe die Erntezeit „Schemu" Weizen, Obst und Gemüse einbringt – das freilich nicht die Bauern behalten dürfen, sondern im Palast und den königlichen Silos gelagert wird. Bei Hungersnöten schmeißen generöse Herrscher Feste zu ihren Ehren und verschenken Lebensmittel an die darbende Bevölkerung.

Ulkige Untertanen

Wesentlicher Unterschied im Vergleich zu **Pharao** ist die zeitgemäße 3D-Grafik, welche auf einer Weiterentwicklung der **Empire Earth**-Engine basiert. Diese ist frei dreh- und zoombar und sorgt für hübsche Licht-und-Schatten-Effekte, realistisch-detailverliebte Animationen und originalgetreue Nachbildungen antiker Gebäude. Doch auch bei **Kinder des Nils** ist nicht alles Gold, was glänzt. So muss man zwar ein Heer aufbauen, etwaige Kämpfe finden dann aber „außerhalb der Karte" statt. Lediglich ein aufpoppendes Fenster informiert über den Schlachtausgang. Teilweise frustrierend ist das Verhalten der Einwohner. Die verraten auf Knopfdruck zwar, was ihnen fehlt – beklagen sich aber auch dann noch über mangelnde Medizinversorgung, wenn man ihnen ein Krankenhaus nebst Apotheke vor die Nase setzt. Da Sie aufgrund Ihres Prestige-Levels nur eine bestimmte Zahl an Priestern einstellen können, ist es obendrein ein echtes Kunststück, stets den mehr als ein Dutzend ägyptischen Göttern zu huldigen und somit alle Untertanen zu beglücken. (cs)



EINKAUFSBUMMEL Mit Dienern im Schlepptau kauft diese Adelige bei einem einfachen Weber ein.



VOLL GEPACKT Das verschachtelte Menüdesign erinnert an Pharao und Zeus und dürfte vor allem Neulinge zunächst verschrecken.

KINDER DES NILS
CA. € 50,-
27.01.2005

CHRISTIAN SAUERTEIG

„Menschenskinder! Nervige KI-Mängel verhindern göttliches Aufbau-Strategie-Erlebnis."

Tut-ench-Amun würde in der Grabkammer rotieren, wenn er mit ansehen müsste, welch vergleichsweise lächerliche Mängel dafür sorgen, dass **Kinder des Nils** „nur" ein sehr ordentliches Aufbau-Strategiespiel geworden ist. Jede Menge abwechslungsreicher Missionen, tolle Grafik, vielfältige Bau-Optionen, geschichtlich interessantes und korrekt nachgebildetes Szenario – **Kinder des Nils** hat wirklich alles, was ein gutes Aufbau-Strategiespiel ausmacht. Wenn da nicht Kleinigkeiten wie das Priester-Ressourcen-Management sowie die lahme Untertanen-KI wären. Hoffentlich schieben die Entwickler noch einen Patch nach, der diese Fehlerchen ausmerzt.

PETRA FRÖHLICH

„Willst du viel, zieh an den Nil: herausfordernde Städtebau-Simulation für Profis!"

Der inoffizielle **Pharao**-Nachfolger ist beileibe kein schlechtes Spiel, aufgrund des aus den KI-Mängeln resultierend hohen Schwierigkeitsgrades allerdings nur für Freunde anspruchsvoller Aufbau-Strategie empfehlenswert. Schade auch, dass die Kämpfe ausschließlich unsichtbar im Hintergrund ablaufen. Wer auf den militärischen Part eh keinen Wert legt, wird sich daran freilich nicht stören und bekommt einen erstklassigen und extrem realistischen Städtebau-Simulator mit einer wirklich hübschen Grafik geboten. Was die Entwickler aus der betagten **Empire Earth**-Engine herausgeholt haben, verdient meinen vollen Respekt!

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Tilted Mill
Studionote: –
Publisher: Atari
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Fortgeschrittene, Profis
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 1/-/-
USK-Alterseinstufung: Ohne

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 800 MHz, 256 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 1.800 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 3.200 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 3

PRO UND CONTRA

- + Spannende Kampagne; 20 Einzelszenarien
- + Zahlreiche Bau-Optionen
- + Hübsche 3D-Grafik
- – Keine Kämpfe
- – Sehr anspruchsvolle Untertanen

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
78	Grafik	Gut (80)
	Sound	Befriedigend (75)
	Steuerung	Befriedigend (76)
	Mehrspieler	- (-)



LEICHT DURCHSCHAUBAR Auf dem einfachsten Schwierigkeitsgrad nutzt der PC jede Möglichkeit, Figuren abzutauschen.

Majestic Chess

Schach spielen am PC ist eine trockene Angelegenheit? Der Abenteuer-Modus von Majestic Chess beweist das Gegenteil.



WELTKARTE Je nachdem, welches Gebäude Sie besuchen, variieren die Quests.

GUT VERSTÄNDLICH Die Schachlektionen werden sehr anschaulich dargestellt.

Keine Frage, **Fritz 8** und **Chessmaster 9000** sind das Nonplusultra für Schachbegeisterte. Wer allerdings eine Rochade für einen französischen Urlaubsort hält und unter einem Bauernopfer die Erhöhung der Agrarsteuer versteht, wird bei beiden Genrereferenzen nicht so recht glücklich. Um das Spiel der Könige zu erlernen, gibt es momentan kein besseres Programm als das neue **Majestic Chess** – dank Abenteuer-Modus. Hierbei handelt es sich um ein storylastiges Tutorial, in dem Sie einen Reiter durch eine mittelalterliche Fantasywelt führen. Wenn Sie die Gebäude auf der Landkarte anklicken, erhalten Sie unterschiedliche Quests, etwa eine Trainingslektion, Fragen zur Regelkunde oder aber ein Duell. In Letzterem führen Sie Ihre bisher gesammelten Schachfiguren gegen die Ihres Gegners in die Schlacht. Haben Sie die entsprechende Aufgabe gelöst, winkt eine Belohnung in Form von Goldstücken, Diamanten oder aber einer weiteren Spielfigur für Ihre Armee. In Läden kaufen Sie ferner Bonusgegenstände wie den Hammer. Er befördert für Sie im nächsten Gefecht eine x-beliebige Einheit vom Brett. Der Schwierigkeitsgrad steigt während der acht Kapitel kontinuierlich an. Frustmomente gibt es keine. Neben dem Abenteuerpart können Sie auch eine ganz normale Partie Schach gegen den Computer ausfechten. Die KI lässt sich Ihrem Können individuell anpassen. Während sich Ihr Gegenüber auf dem einfachsten Level häufig gravierende Fehler leistet, zeigt der PC im Experten-Modus kaum Schwächen. So stark wie **Fritz 8** agiert **Majestic Chess** allerdings nicht. Außerdem beklagen Profis die fehlenden Statistiken und die dürftige Datenbank. (bb)



MAJESTIC CHESS

CA. € 30,-
26.11.2004

BENJAMIN BEZOLD



„Der Abenteuer-Modus garantiert spannungsreiche Schachpartien."

Der innovative Abenteuer-Modus ist eine Wucht. Spannender kann man ein eigentlich langweiliges Tutorial wirklich nicht verpacken. Obwohl ich schon seit dem Kindergarten Schach spiele und die Regeln aus dem Effeff beherrsche, habe ich mich mit wachsener Begeisterung immer tiefer in die Fantasywelt vorgearbeitet. Schade nur, dass Großmeistern nichts Neues beigebracht wird. Gerne hätte ich mir ein paar Tricks angeeignet oder gelernt, wie man den Gegner mit einem König und drei leichten Spielfiguren am einfachsten matt setzt.

CHRISTIAN SAUERTEIG



„Einsteigerfreundliche Schachsimulation mit hübscher 3D-Grafik"

Majestic Chess ist das ideale Schachprogramm für Anfänger und Gelegenheitsspieler wie mich. Wenn ich einmal im Monat eine Partie wage, will ich ein Erfolgserlebnis feiern und nicht nach fünf Zügen „Schachmatt" auf dem Monitor lesen. Deswegen gefällt mir **Majestic Chess** ganz besonders. Der Computer bleibt im Gegensatz zu manch anderem Programm stets fair. Online tut sich bei **Majestic Chess** übrigens noch nicht sehr viel. Gerade mal acht Mitspieler haben wir im Internet angetroffen. Hoffentlich werden es bald mehr.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Fluent Entertainment
Studionote: –
Publisher: Jowood
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger/Fortgeschrittene
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 2/–/2
USK-Alterseinstufung: Ohne

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 500 MHz, 128 MB RAM, Klasse 1
Spielbar: 800 MHz, 256 MB RAM, Klasse 2
Optimum: 1.500 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2

PRO UND CONTRA

- Tutorial in Form eines Adventures
- KI wirkt nicht übermächtig
- Sehr schöne 3D-Grafiken
- Keine Statistiken und dürftige Datenbank
- Keine Audiokommentare

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
78	Grafik	Befriedigend (74)
	Sound	Ungenügend (29)
	Steuerung	Gut (83)
	Mehrspieler	Befriedigend (73)




PC
CD-ROM
SOFTWARE




ZUM LEBEN ERWECKT Während wir einen Magier bekämpfen, tauchen aus dem Boden urplötzlich weitere Bösewichte auf.

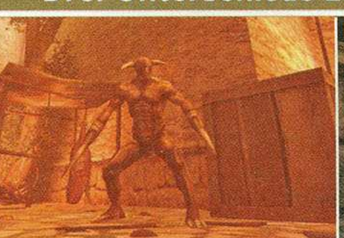
FEUERTEUFEL Dieser Zwischengegner sieht zwar zäh aus, ist aber mit gutem Timing relativ einfach zu besiegen.

Shade

Zorn der Engel | Silent Hill 4 war Ihnen zu gruselig? Dann probieren Sie Shade. Hier erschreckt allenfalls die Steuerung.

Ihr Bruder steckt ganz schön in der Klemme: Böse Dämonen haben den Kleinen bei Ausgrabungen verschleppt. Auch wenn Sie für Archäologie etwa so viel übrig haben wie Indiana Jones für Schlangen, fackeln Sie nicht lange und machen sich im Action-Adventure **Shade** auf die Suche nach dem Unglücksraben. Keine halbe Spielstunde vergeht und Sie stecken selber mittendrin im Schlamassel. Harmlos wirkende Zombies, Skelette, verfaulte Ritter und Spinnen trachten Ihnen in einer öden, mittelalterlichen Welt, die Sie wahlweise aus der Verfolger- oder der Ego-Perspektive erleben, nach dem Leben. Mit einem magischen Schwert und einer Pistole bewaffnet, versuchen Sie die Untoten unter die Erde zurückzuschicken. Das klappt leider nicht immer. Denn die unpräzise Kampfsteuerung des **Tomb Raider**-Verwandten sorgt ebenso wie das Speichersystem für Frust. Insbesondere bei den zahllosen Hüpfeinlagen verfluchen Sie die viel zu seltenen Speicherpunkte. Keine sonderlich große Herausforderung stellen hingegen die extrem simplen Schalter- und Kistenrätsel dar. (bb)

Drei Unterschiede zur Konkurrenz



Verwandlungskünstler
Auf Wunsch verwandelt sich Ihr Held für wenige Sekunden in einen plumpen Dämon. Zum Kämpfen eignet sich das Monster weniger, dafür können Sie mit ihm Kisten verschieben.



Lebensenergie tanken
Medipacks finden Sie bei Shade keine. Stattdessen heilen Sie Ihre Verletzungen bei magischen Quellen. Diese sind allerdings fast genauso selten anzutreffen wie neue Speicherpunkte.



Special Moves
Sie lernen mit der Zeit neue Spezialangriffe für das Schwert hinzu. Eine solche Attacke gelingt, indem Sie beide Maus- und anschließend die entsprechenden Richtungstasten drücken. Kompliziert!



SHADE: ZORN DER ENGEL
CA. € 35,-
26.11.2004

BENJAMIN BEZOLD



„Kein Meilenstein, aber für Fans des Spielprinzips durchaus unterhaltsam"

Schade, **Shade** ist nicht die erhoffte Alternative zu **Silent Hill 4** geworden. Eine ähnlich bedrohliche Atmosphäre baut **Shade** nur zu Spielbeginn auf – bis die ersten Monster behäbig über den Monitor wackeln. Dann wird klar: Diese Dämonen jagen allerhöchstens Kindern einen Schrecken ein, nicht aber einem gestandenen Abenteurer. Ansonsten ist **Shade** ein solides Prügelspiel, das stets zum Weiterspielen motiviert. Zum einen möchten Sie wissen, wie die Story weitergeht, zum anderen halten die neuen Spezialangriffe bei Laune.

THOMAS WEISS



„08/15-Adventure mit hübschen Grafikeffekten und tollem Soundtrack"

Fans der **Tomb Raider**-Serie machen mit **Shade** wenig verkehrt. Sie verprügeln am laufenden Band Monster, hüpfen über Abgründe, stöbern Verstecke auf, hangeln an Felsvorsprüngen entlang und lösen simple Schalterrätsel. Überraschungen oder gar Innovationen suchen sie allerdings vergebens. Ebenso einen Helden mit einem vergleichbaren Charisma wie Lara Croft oder Indiana Jones. Außer peinlichen Kommentaren wie „Klopf, klopf. Jemand zu Hause?" hat Ihr Alter Ego nichts zu bieten, was ihn interessant oder liebenswert machen würde.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Black Element Software
Studionote: –
Publisher: Deep Silver
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger/Fortgeschrittene/Profis
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 1/-/-
USK-Alterseinstufung: Ab 12 Jahren

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 700 MHz, 128 MB RAM, Klasse 1
Spielbar: 1.500 MHz, 256 MB RAM, Klasse 2
Optimum: 2.000 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3

PRO UND CONTRA

- + Held lernt neue Spezialangriffe dazu
- + Viele Waffen und Zaubersprüche
- − Unpräzise, komplizierte Kampfsteuerung
- − Unspektakuläre Gegner und Levels
- − Dürftige Rätselkost

PC-GAMES-TESTURTEIL



EINZELSPIELER		
69	Grafik	Befriedigend (78)
	Sound	Befriedigend (74)
	Steuerung	Ausreichend (67)
	Mehrspieler	-

GEFÄHRLICHES DUO Eine tödliche Kombination sind koordinierte Angriffe von Panzern und Hubschraubern. In diesem Fall lassen es zwei Abrams und ein Apache krachen.

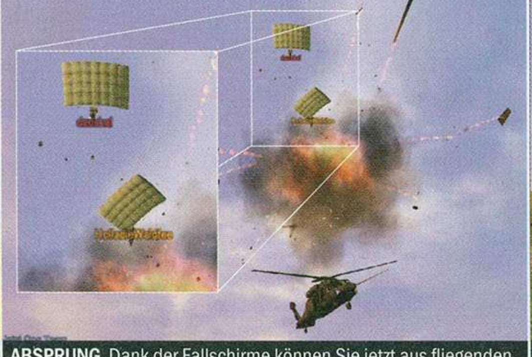
Joint Operations

Escalation | Die Fronten verhärten sich: Im Add-on Escalation wird auf den Online-Schlachtfeldern jetzt auch schweres Kriegsgerät eingesetzt.

Der schärfste **Battlefield Vietnam**-Konkurrent rüstet auf. Im Vergleich zum schwedischen Online-Dauerbrenner wirkten die Vehikel in **Joint Operations** bislang wie harmlose Spielzeugmodelle. Die Hubschrauber, Luftkissenboote oder Jeeps fungierten in erster Linie als Truppentransporter. Eine gegnerische Stellung mal eben aus der Luft in Schutt und Asche legen war kaum möglich. Damit ist jetzt Schluss! Denn das Add-on **Escalation** spendiert dem beliebten Mehrspieler-Shooter endlich Vehikel mit Biss. Während die Guten im M1A1 Abrams und dem AH-64A Apache ins Gefecht ziehen, walzen die Rebellen im T-80U durch den indonesischen Dschungel oder nehmen aus dem Cockpit der KA-52 den Feind ins Visier. Wer mit seinem Untersatz ohne Kameraden zur Front aufbricht, erlebt sein blaues Wunder: Fahren beziehungsweise fliegen und schießen gleichzeitig funktioniert nämlich nicht. Erst mit zwei Leuten an Bord geht ordentlich die Post ab. Wie in der Realität besetzt bei den Stahlkolossen jeweils eine Person die Position des Fahrers, Richtschützen und Kommandanten (siehe Extrakasten). Bei den beiden Flugeinheiten winkt der Job des Piloten oder Bordschützen. Dadurch bleibt ein ähnliches Chaos an den Fahrzeug-Respawn-Punkten wie



FLUGLOTSENSTREIK Die C-130 im Hintergund dürfen Sie nicht fliegen. Dafür gibt es das G-3 jetzt als Waffe (links).



ABSPRUNG Dank der Fallschirme können Sie jetzt aus fliegenden Helikoptern gefahrenlos aussteigen. Ihr Schirm löst von selbst aus.



TEAMWORK Auch beim KA-50 bedient ein Spieler die Bordwaffen, während ein anderer fliegt.



bei der Konkurrenz weitestgehend aus, denn die Spieler sind aufeinander angewiesen. Egoisten, die am liebsten ihre Mitstreiter über den Haufen ballern, nur um einen Panzer für sich allein zu haben, sind glücklicherweise fehl am Platz.

Nimm Rücksicht!

Sehr viel Teamgeist und Übung erfordert das Zielen. Steht beispielsweise ein Abrams nicht still, ist es dem „Gunner" beinahe unmöglich, einen Gegner zu treffen. Erfolgserlebnisse winken nur, wenn sich die Crew abspricht. Was allerdings nicht immer einfach ist. Denn die Kommunikationsmöglichkeiten sind auch im Add-on nicht ideal gelöst. Zudem fehlt eine Anzeige, auf der ersichtlich wird, in welche Richtung Fahrzeugrumpf und Geschützturm ausgerichtet sind. Neben den bereits aufgeführten Einheiten feiert ferner das Dirt Bike in **Escalation** Premiere. Hierbei handelt es sich um eine extrem wendige Motocross-Maschine, die sich nicht nur für atemberaubende Stunts, sondern auch perfekt für schnelle Überraschungsangriffe eignet. Einziger Nachteil: Das Motorrad knattert dermaßen laut durch die Pampa, dass Sie es über größere Distanzen hören.

Fliegendes Schwergewicht

Satte 67 Tonnen bringt ein M1A1 auf die Waage. Im Spiel merken Sie davon leider reichlich wenig. Stattdessen werden Erinnerungen an die Fahrzeugphysik aus **Söldner** wach: Ihr Panzer springt über Bergkuppen oder Hügel, als hätte David Hasselhoff im Wunderauto KITT den Turbo-Boost gezündet. Nichts zu meckern gibt es bei den Karten – die 25 Maps bieten viel Abwechslung. Sie kämpfen diesmal nicht nur im Dschungel, sondern auch in einer Sandgrube, auf einem Militärflughafen und einem Weltraumbahnhof. Außerdem wartet **Escalation** mit zehn neuen Waffen und Ausrüstungsgegenständen auf. Dazu zählen Fallschirme, Schutzwesten, Panzerabwehrminen sowie die deutschen Gewehre G-3 und G-36. Schade nur, dass die beiden Knarren nicht gerade hübsch modelliert sind. (bb)



STUNTMAN Das extrem schnelle Desert Bike eignet sich perfekt für atemberaubende Sprünge.



DRUCKWELLE Durch die Wucht der Explosion werden auch Objekte in der Nähe beschädigt. In diesem Fall erwischt es eine KA-50.

JOINT OPERATIONS: ESCALATION
CA. € 25,-
25.11.2004

BENJAMIN BEZOLD



„Trotz Panzern gerät die Spielbalance nicht aus den Fugen."

Escalation liefert nicht nur frische Fahrzeuge und Schauplätze, Novalogic scheint mit der Erweiterung auch das Camper-Problem in den Griff bekommen zu haben. Im Gegensatz zu früher sind mir deutlich weniger Scharfschützen, die die Basen belagern, untergekommen. Kein Wunder, endlich verziehen die Sniper-Gewehre und man hat im Stehen geringere Trefferchancen. Ansonsten freue ich mich tierisch über die beiden Kampfpanzer. Es ist schon etwas ganz anderes, mit einem fetten T-80 durchs Dickicht zu rollen als mit einem lächerlichen Jeep.

CHRISTIAN SAUERTEIG



„Mit einer guten Panzer-Crew bereitet Escalation noch mehr Spaß."

Abgesehen von der Fahrzeugphysik kann ich **Escalation** jedem **Joint Operations**-Spieler nur empfehlen. Die Panzer, Kampfhubschrauber und zusätzlichen Ausrüstungsgegenstände verleihen der Erweiterung ein völlig neues Spielgefühl. Dank des Fallschirms ist es jetzt noch einfacher, dem Gegner in den Rücken zu fallen und das Schlachtfeld von hinten aufzumischen. Super finde ich auch, dass **Escalation** die Spieler auf öffentlichen Servern zum Teamwork zwingt. Wer einen Apache fliegen will, kommt um einen Bordschützen einfach nicht herum.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Novalogic
Studionote: Gut
Publisher: Electronic Arts
Sprache (Handbuch): Englisch (deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger/Fortgeschrittene/Profis
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 1/64/150
USK-Alterseinstufung: Ab 16 Jahre

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 1.200 MHz, 256 MB RAM, Klasse 1
Spielbar: 2.000 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Optimum: 3.000 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

- + Panzer und Infanterie gut ausbalanciert
- + Sinnvolle neue Ausrüstungsgegenstände
- + Scharfschützengewehre schwerer zu bedienen
- − Team-Koordination nicht ideal
- − Unglaubwürdige Fahrzeugphysik

PC-GAMES-TESTURTEIL

MEHRSPIELER		
82	Grafik	Gut (84)
	Sound	Gut (80)
	Steuerung	Gut (81)
	Einzelspieler	Ausreichend (50)

ÜBERMENSCHLICH Ein Vampir kann es meist mit mehreren Menschen gleichzeitig aufnehmen, Jäger oder andere übernatürliche Wesen (Dämonen, Werwölfe, Vampire) sind sehr viel härtere Gegner.

ÜBERRASCHUNG Gegner können von hinten mit einem Stich erledigt werden.

Vampire: Bloodlines



Dracula hat ausgedient: Als Jungvampir beißen, schlagen und schleichen Sie sich durch Gänsehaut-Missionen und eine dramatische Intrigen-Story.

Wenn sich die Nacht wie ein finsterer Schleier über die Erde senkt, verändern die Menschenstädte ihr Antlitz: Düstere Kreaturen kriechen aus Abwasserkanälen hervor; kaum sichtbar huschen unheimliche Schatten durch die Dunkelheit; einsame Spaziergänger verschwinden im Nichts. Verabschieden Sie sich vom Sonnenlicht: **Vampire: Bloodlines** verwandelt Sie für circa 60 Spielstunden in einen nachtaktiven Blutsauger. Freuen Sie sich auf eines der besten Rollenspiele 2004!

Überleben lernen

„Ich habe entschieden, dieses Kind leben zu lassen", so schließt Vampirprinz LaCroix, Herrscher über den Bereich Los Angeles, eine geheime Gerichtsverhandlung. Der in Spielgrafik gehaltene Vorspann zeigt, wie ein älterer Vampir, der unseren Protagonisten ohne Erlaubnis des Prinzen transformiert hat, zur Strafe exekutiert wird. Allein durch eine glückliche Fügung lässt LaCroix unseren Helden am Leben – das Spiel beginnt. Zu Anfang tappen Sie buchstäblich im Dunkeln: Dass in Los Angeles ein blutiger Krieg zwischen vier Vampirfraktionen wütet und Sie unvermittelt zum Spielball der Mächtigen werden, erfahren Sie erst in späteren Gesprächen mit anderen Vampiren und Menschen. Ihren ersten Auftrag erhalten Sie, sofern Sie sich für das ausführliche Tutorial entscheiden, direkt nach dem Intro vom kumpelhaften Altvampir Jack, der mit seiner graubraunen Mähne und seinem wettergegerbten Gesicht aus-

JÄGERIN Vampirjäger wie diese als Stripperin getarnte Blondine lassen sich nicht überzeugen – hier hilft nur ausweichen oder bis zum bitteren Ende kämpfen.





AUF DIE ARME Besonders große Monster wie dieses krakenartige Exemplar lassen sich am einfachsten mit taktischer Überlegung aus dem Weg räumen.

sieht, als wäre er Vorsitzender eines Harley-Davidson-Klubs. Die halbe Stunde für das Tutorial sollten auch Rollenspiel-Experten unbedingt investieren: In der brillant arrangierten und informativen Einführungsquest lernen Sie in der Praxis, wie man kämpft, schleicht, Schlösser knackt, Computer hackt und Blut von Menschen abzapft, ohne gesehen zu werden. Einziger Wermutstropfen beim Einstieg: Die wertvollen Erfahrungspunkte dieses Abschnitts erhält auch beim zweiten oder dritten Durchspielen von **Bloodlines** nur, wer die komplette Einführung durchexerziert.

Feuchte Hände für Vampire

Besonders stark: Ähnlich wie in **Gothic 2** nimmt einen die detailreich gestaltete Spielewelt so gefangen, dass man alles um sich herum vergisst. In dunklen Gassen zwischen den Parkhäusern, Hotels und Wolkenkratzern von Downtown treiben sich Schlägerbanden herum, die Zivilisten überfallen; im Rotlichtbezirk von Hollywood reihen sich die Schaufenster mit schlüpfrigen Inhalten; in Chinatown bieten alte Wahrsager ihre zweifelhaften Prophezeiungen feil. Eine beispielhafte Szene mit Gänsehaut-Garantie: In einem verfallenen Krankenhaus stürmt Ihnen ein panischer Filmemacher entgegen – ein unvorstellbares Monster habe sein Team in den Keller gelockt … schmerzvoll verzerrt dringt ein Schrei von der Treppe herüber. Auf einem Monitor ist gerade noch zu sehen,

Für und wider Vampire: Bloodlines



Pro

- Story: Die fesselnde, undurchschaubare Story brilliert durch intelligente Wendungen und glaubhafte, facettenreiche Charaktere.
- Handlungsfreiheit: Quests auf viele verschiedene Weisen absolvierbar; Fehlschläge möglich; fünf unterschiedliche Abspann-Versionen.
- Gesichtsanimationen: Dank **Half-Life 2**-Technologie sind Emotionen der Gesprächspartner im Gesicht ablesbar.
- Missionen: Man erledigt vielfältige und überwiegend sehr interessante Aufgaben; Ausgang wirkt sich auf Haltung von NPCs aus
- Soundkulisse: Stimmige Umgebungsgeräusche und gute Synchronstimmen vervollständigen die dichte Atmosphäre.

Contra

- Ladezeiten: Extrem lange und noch dazu sehr häufige Ladezeiten der meisten Levels stören den Spielfluss merklich.
- Interaktion: Nur wenige nicht questrelevante NPCs können angesprochen werden; kaum Interaktion mit Gegenständen.
- Bugs: Viele Fehler (siehe Kasten) beeinträchtigen das Spielerlebnis; Abstürze und zerstörte Speicherstände frustrieren.
- Steuerung: Vereinzelt reagieren Maus und Tastatur nicht auf Eingaben; leichtes Nachziehen bei Bewegungen und Attacken.
- Performance: Auch auf schnellen Rechnern gerät das Spiel stellenweise ins Stocken, gerade in den vier Hubs.

Bug-Alarm: Die sechs schlimmsten Fehler

Technische und inhaltliche Fehler führen zu Abstürzen oder stören den Spielfluss merklich.

Abstürze An bestimmten Levelübergängen stürzt das Spiel nahezu immer ab, etwa wenn man nach dem Einsatz in der Leopoldsgesellschaft nach Downtown zurückkehrt.

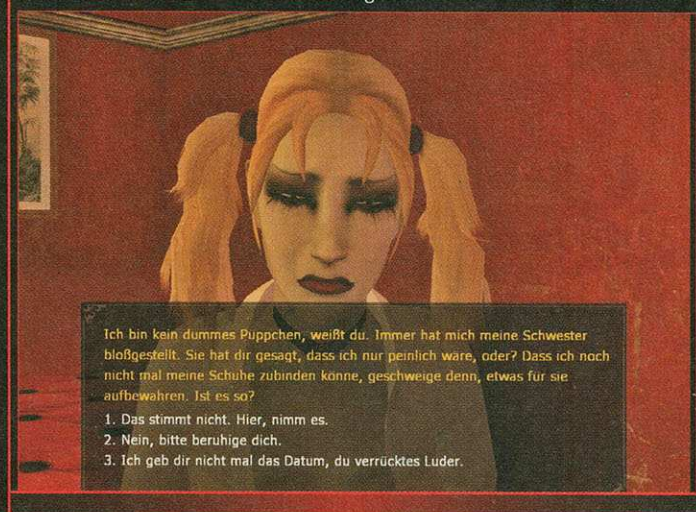
Quest-Bugs Gelegentlich fehlt nach einer erfüllten Quest die Belohnung; sind im Inventar nicht drei Slots frei, erhält man weniger Webcams als zur Lösung einer Aufgabe nötig.

Kollisionsabfrage In schmalen Durchgängen bleibt man oft ohne sichtbares Hindernis hängen; KI-Personen versperren den Weg, obwohl man sie nicht direkt trifft.

Unterbrochene Skriptsequenzen Nach dem Laden gewisser Stellen sind Skriptsequenzen, ohne die das Spiel nicht weitergeht, dauerhaft unterbrochen – nur neu laden hilft.

Abgehackter Sound Unabhängig von der PC-Leistung oder Spieleinstellungen stottern Dialoge gelegentlich; Soundeffekte in Cutscenes sind völlig asynchron (Intro!).

Übersetzung Kleinere Fehler bei der Lokalisierung über Untertitel. Beispiel: Aus „I wouldn't even give you a date" wird „Ich würde dir nicht mal das Datum geben."



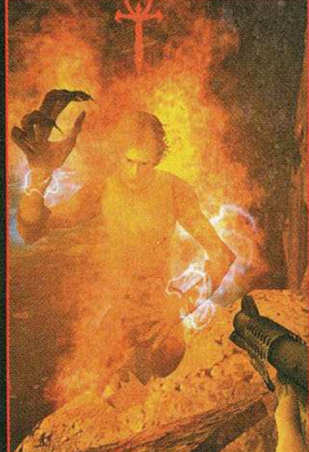
Ventrue: Politiker mit scharfen Zähnen

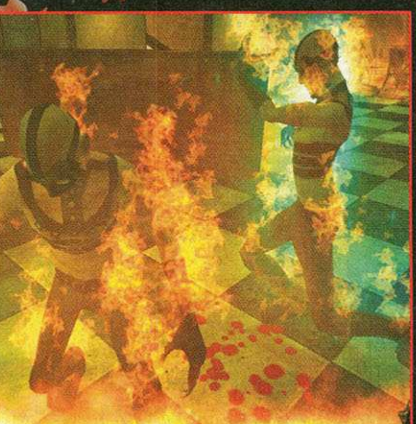
Die Ventrue sind geborene Politiker. Sie streben nach der Macht in der Camarilla und genießen von allen Clans das größte Ansehen.



Beherrschung ist die wichtigste Disziplin der Ventrue; damit kann man Gegner in den Selbstmord treiben oder ihnen seinen Willen aufzwingen.

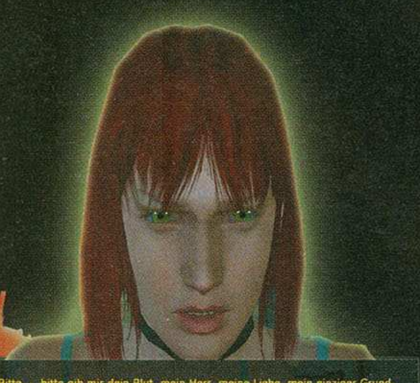
Ventrue sind stolze, aufrechte Vampire. Wer diesen Clan wählt, sollte Konflikte eher im Dialog als mit der Flinte im Anschlag lösen.



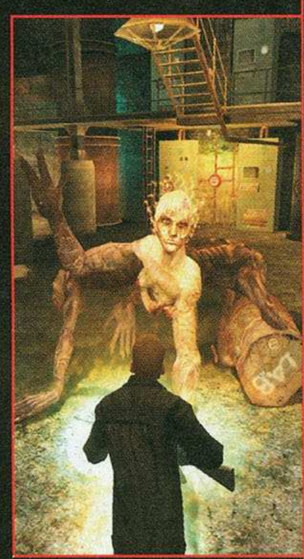


Wenn es dennoch zum Kampf kommt, werden gegnerische Vampire und andere Fieslinge am besten mit Schrotflinte und Flammenwerfer in Schach gehalten. Der Nahkampf ist nicht gerade die Paradedisziplin eines Ventrue.

Ein Ventrue läuft zur Höchstform auf, sobald mehrere Feinde angreifen. Mit der Beherrschen-Disziplin treibt man diese in den Selbstmord, versetzt sie in Trance oder lässt sie für sich kämpfen.



Menschen sind für die Ventrue wenig mehr als Laufburschen und Nahrungsquellen. Im Spiel können Sie sich beispielsweise diese Frau als „Sklave" halten.



Größere Gegner lassen sich nicht „beherrschen" – hier hilft dann nur noch die Schrotflinte und ein hoher Wert für Feuerwaffen weiter.



SCHWÄCHUNG Die Ventrue-Disziplin „Präsenz" schwächt Gegner im direkten Umfeld, die wie dieser Jäger durch eine feurige Aura gekennzeichnet sind.

wie eine zappelnde Frau nach unten gezerrt wird, und eine verwischte Blutspur weist den Weg bis ins tiefste Gewölbe. Durch die engen Gänge des Krankenhauses zu staksen, im Bewusstsein, dass hinter jedem Winkel und jeder Tür ein schreckliches Ungeheuer hervorpreschen könnte, führt sogar bei hartgesottenen Spieleprofis zu feuchten Händen.

Linearität ade

Obwohl sich der Haupthandlungsstrang wie ein blutroter Faden durch das gesamte Spiel zieht, fühlt man sich kaum eingeschränkt. Jederzeit offerieren computergesteuerte Personen in Dialogen zusätzliche Aufträge, die in beliebiger Reihenfolge absolviert werden dürfen. Insgesamt gibt es rund 30 Hauptmissionen und 40 Nebenquests. Selbst Letztere bestechen durch Variantenreichtum: Für eine Vampirin, die im früheren Leben Model war, sollen Sie Webcams in der Wohnung einer ehemaligen Konkurrentin anbringen; der Technikfreak M1tn1ck schickt Sie in alle vier Stadtteile, um Terminals für sein „Schrecknet" zu aktivieren; in Diensten einer Privatdetektei forschen Sie nach einem vermissten Mörder. An die herrlich verschachtelten Quests von **The Fall** kommt **Bloodlines** jedoch nur gelegentlich heran.

Gewalt oder Cleverness?

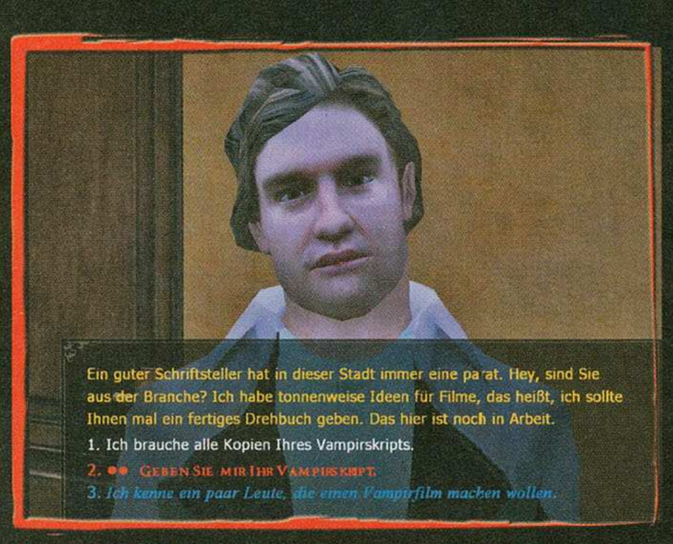
Um auf einem stark bewachten Frachter an einen antiken Sarkophag zu gelangen, können Sie selbstverständlich als meuchelndes Monster sämtliche Wachen umnieten – zum Unmut des auf Unauffälligkeit bedach-



HENKERSMAHLZEIT Nosferatu-Chef Gary hat ein „Dinner for one". Beim ersten Treffen nutzt er seine Fähigkeit „Verdunkelung", um sich vor uns zu verstecken.

BALLERMANN Schusswaffen eignen sich ideal für Vampire, die über wenig Körperkraft verfügen. Allerdings sollten Sie immer ein Auge auf die Munition haben.

ten Auftraggebers. Effektiver: Wer sich an allen Posten vorbeipirscht und niemanden verletzt, bekommt zusätzliche Erfahrungspunkte als Bonus. In solchen Szenen wirkt sich spürbar aus, welchem der sieben Vampir-Clans Sie sich zu Spielbeginn angeschlossen haben. Angehörige der Ventrue können Gegner mit der Disziplin (so heißen die Spezialfähigkeiten im Universum von **Vampire: The Masquerade**) „Beherrschen" zum Massenselbstmord zwingen. Nosferatu machen sich unsichtbar und huschen unbemerkt an Wächtern vorbei. Gangrel verwandeln sich in tierähnliche Kampfkreaturen mit gewaltigen Klauen, denen kaum ein Feind gewachsen ist. Zusätzliche Möglichkeiten ergeben sich durch die Fähigkeiten, die man seinem Schützling mit der Zeit antrainiert. Sozial gewandte Vampire überreden etwa in der Frachter-Mission einen Polizisten dazu, die Kollegen über Funk abzulenken. Charakteren mit blendendem Aussehen (auch das kann durch die Verteilung von Erfahrungspunkten gesteigert werden) fällt es leicht, Menschen und sogar andere Vampire zu verführen, um entweder unbemerkt Blut zu saugen, oder ihren Willen durchzusetzen. Natürlich gibt es auch Kampfeinsätze, in denen Sie beispielsweise eine Vampirjägerin mit Gewalt aus dem Weg räumen. Die Actionpassagen steuern sich **Max Payne 2**-kompatibel: In der Verfolgeransicht prügelt der Held mit Samurai-Schwert, Vorschlaghammer, Knüppel und vergleichbarem Nahkampfgerät; Schusswaffen – darunter Ma-



ÜBERZEUGEND Abhängig von Ihren Fähigkeiten können Sie Gesprächspartner beherrschen (rot), überreden (blau), einschüchtern (grün) oder verführen (rosa).

Nosferatu: Entstellt, heimlich, stark

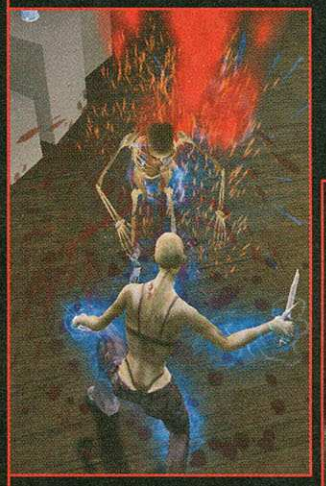
Nosferatu sind die ausgefallenste, weil am wenigsten menschenähnliche Vampirart – und verfügen über erstaunliche Fähigkeiten.



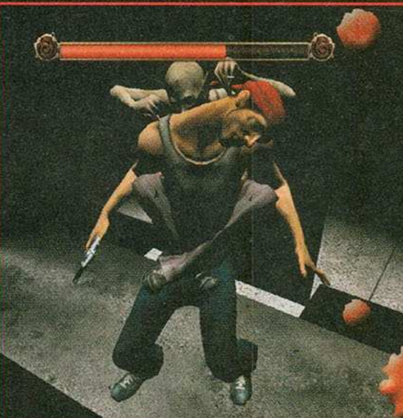
Die Nosferatu verfügen über drei mächtige Disziplinen: Stärke, Verdunkelung (Unsichtbarkeit) und Tierhaftigkeit.



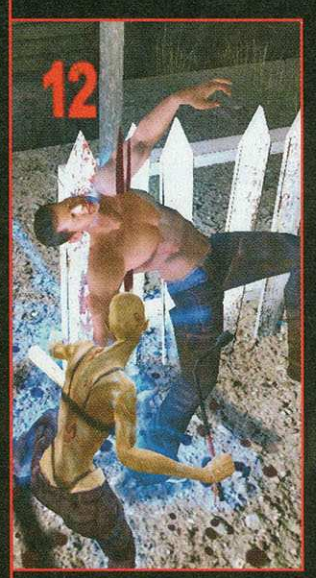
Gesicht, Haut und Gliedmaßen werden stark entstellt, wenn man von einem Nosferatu in einen Vampir verwandelt wird.



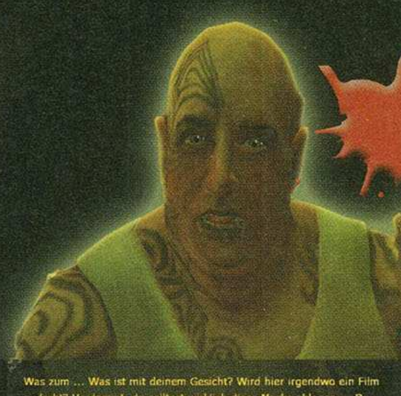
Die hilfreiche Disziplin Stärke erzeugt bläulich schimmernde Blitze rund um die Spielfigur. Dadurch wird der Schaden im Kampf mit den bloßen Händen und mit Nahkampfwaffen erhöht.



Weibliche Nosferatu, die sich von hinten an Menschen herangepirscht haben, umklammern ihre Opfer beim Trinken mit ihren kräftigen Beinen. Nosferatu saugen auch bereitwillig Rattenblut.



Nosferatu können Gegner nicht verführen und nur selten überreden – Gewalt oder Schleichen hilft.



Personen sind oft irritiert, wenn man sie als Nosferatu anspricht. Viele Dialogoptionen der Nosferatu stehen Angehörigen anderer Clans nicht zur Verfügung.

Alles auf einen Blick: Das Bloodlines-Menü

Mit gerade mal sieben übersichtlich angeordneten Anzeigen präsentiert Bloodlines dem Spieler alle relevanten Informationen.



8. Disziplinen im Spiel
Passive Vampirdisziplinen erkennt man an ihrem individuellen visuellen Effekt. So können Sie erkennen, unter welchem Einfluss Ihr Gegenüber steht. Dieser Werwolf wurde von uns mit „Präsenz" geschwächt (heller Schein um den Kopf); er selbst hat seine Widerstandsfähigkeit per Seelenstärke (blaue Aura) erhöht.

7. Passive Disziplinen
Alle Disziplinen, die man auf sich selbst anwenden kann, werden mit Namen und verbleibender Wirkungsdauer hier etwas unübersichtlich eingeblendet.

6. Disziplin
Hier sehen Sie die ausgewählte Vampirdisziplin. Bei Disziplinen, mit denen man Gegner angreifen und schwächen kann, erscheint zusätzlich ein rotes Symbol über dem Kopf des potenziellen Opfers, sobald es in Reichweite ist.

5. Blutvorrat
Blut ist in **Bloodlines** eine Art Munition für übernatürliche Fähigkeiten (Disziplinen). Der Vorrat wird durch Bluttrinken von Menschen oder Tieren aufgefrischt.

1. Waffe/Munition
Unten links wird die aktuell gewählte Waffe eingeblendet, auch wenn man sie gehalftert trägt. Bei Schusswaffen sieht man die restliche Munition.

2. Schadensanzeige
Der türkise Balken gibt die Lebenspunkte der Spielfigur an; gelbe Abschnitte bedeuten schwer heilbaren Schaden durch Klauen oder Schnitte.

3. Informationsleiste
Per Texteinblendungen werden alle magischen Aktionen im Spiel kommentiert. Beispielsweise wenn der Gegner Sie mit negativer Magie schwächt.

4. Gegnergesundheit
Über dem Kopf von Zwischen- und Endgegnern wird der Gesundheitszustand eingeblendet. So können Sie die Stärke Ihres Widersachers einschätzen.

schinenpistolen, Schrotflinten und Gewehre – sind sowohl in der 3rd-Person- als auch in der Ego-Perspektive nutzbar.

Freiheit kontra Spielfluss

Im Anschluss an das Tutorial führt der erste Weg nach Santa Monica, einem von vier Knotenpunkten im Spiel. Weitere „Hubs" – so werden die zentralen Abschnitte genannt – sind Chinatown, Hollywood und Downtown. Diese Bereiche mit einer zentralen Straße und abzweigenden Seitengassen dürfen nahezu völlig frei erkundet werden. Attacken oder die Nutzung von übernatürlichen Fähigkeiten in der Öffentlichkeit sind allerdings verboten, wenn man sich nicht mit Polizisten oder gar Vampirjägern anlegen möchte. Jedoch dienen diese Areale vor allem als Zwischenstation – ansprechbare Charaktere, von denen man zusätzliche Aufträge erhält, befinden sich fast ausschließlich in den benachbarten Gebäuden. Der Preis für die Bewegungsfreiheit: Jedes einzelne Haus bildet einen separaten Level, der beim Betreten erst einmal geladen wird; bei der Rückkehr in den Hub folgt eine weitere Ladezeit – nervig! Mit weniger als ein GByte RAM dauert bei kurzen Missionen das Laden der Levels länger als das Lösen der Aufgabe.

„Hinter jedem Winkel könnte ein schreckliches Ungeheuer lauern – das führt sogar bei Spieleprofis zu feuchten Händen."

Fünffaches Ende

Mit fortschreitender Handlung offenbaren die rivalisierenden Splittergruppen ihre Motive – scheinbar jedenfalls. Denn gegen Ende überrascht die packende Geschichte mehrfach mit interessanten Wendungen. Besonders spannend: Im Finale entscheiden Sie sich für eine der drei Gruppierungen (die vierte gibt es zu diesem Zeitpunkt schon nicht mehr). Aufseiten von Prinz LaCroix und seiner „Camarilla" erleben Sie ein völlig anderes Ende, als wenn Sie sich den Anarchen verschreiben. Besonders Verwegene schlagen sich sogar ganz allein durch und werden zur Legende. Zusammengenommen gibt es fünf verschiedene Endsequenzen, die alle viel Spielraum für Spekulationen lassen. Schade ist nur, dass die letzten zwei bis drei Stunden des Spiels vor allem aus aufreibenden Kämpfen bestehen; die vorher so lobenswerte Handlungsfreiheit fehlt am Ende.

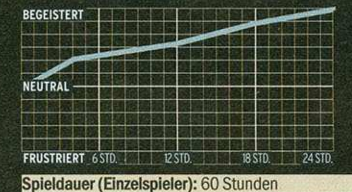
Prachtgrafik?

Bloodlines schöpft die optischen Möglichkeiten der **Half-Life 2**-Engine leider nicht vollständig aus. Viele Texturen wirken bei näherem Hinsehen verwaschener als in Valves optisch überragendem Shooter. Positiv fallen dahingegen die Animationen der Charaktere und Gegner auf, die sehr natürlich und geschmeidig wirken. In Gesprächen erkennt man sogar an der Mimik exakt, in welcher Verfassung sich das Gegenüber befindet. (js)

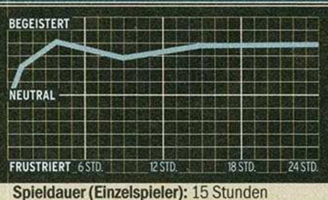
IM WETTBEWERB

 GOTHIC 2 TEST IN PCG 01/03	 DEUS EX 2: INVISIBLE WAR TEST IN PCG 04/04	 VAMPIRE: MASQUERADE: BLOODLINES TEST IN PCG 02/05
TECHNIK		
GUT (88%)	**GUT** (85%)	**GUT** (83%)
+ Extrem hoher Detailgrad der Grafik + Tag-und-Nacht-Zyklus + Neun Stunden professionelle Sprachausgabe + Dynamische Musikuntermalung − Vereinzelt unglaubwürdige Animationen	+ Schöne Licht- und Schatteneffekte + Normal Mapping verschönert die Figuren. + Gelungene deutsche Synchro − Teilweise niedrig aufgelöste Texturen − NPCs sprechen oft nicht lippensynchron.	+ Dezente, atmosphärische Soundkulisse + Glaubhafte, lebendige Gesichtsanimationen − Störende Bugs − Lange Level-Ladezeiten − Stockender Sound
ATMOSPHÄRE		
SEHR GUT (94%)	**SEHR GUT** (90%)	**SEHR GUT** (94%)
+ Story bietet Überraschungen. + Unterhaltsame Dialoge + Glaubwürdige Fantasy-Welt + Viele, verzweigte Quests − Langweilige Zwischensequenzen	+ Vielschichtige Story mit Überraschungen + Glaubwürdige Charaktere + Spannende Dialoge − Klaustrophobisch enge Levels − Fertigkeiten-System aus Teil 1 fehlt.	+ Mitreißende, undurchschaubare Story + Witzige, interessante Dialoge + Gute Zwischensequenzen in Spielgrafik + Markante Charaktere + Charakterentwicklung wie in P&P-Vorlage
SPIELDESIGN		
GUT (86%)	**GUT** (84%)	**GUT** (86%)
+ Intelligente Gegner + Enorme spielerische Freiheit + Drei interessante Charakterklassen − Wenig Neuerungen zum Vorgänger − Für Einsteiger tendenziell zu schwer	+ Relativ offener Spielablauf + Innovatives Freund-Feind-System + Missionen lassen sich auf viele Arten lösen. − Computergegner verhalten sich unrealistisch. − Schadensmodell aus Teil 1 fehlt	+ Abwechslungsreiche Quests + Weitreichende Handlungsfreiheit + Hohe Wiederspielbarkeit + Fünf verschiedene Enden − Gegen Ende zu kampflastig
MULTIPLAYER		
(--%)	(--%)	(--%)
Kein Mehrspieler-Modus vorhanden	Kein Mehrspieler-Modus vorhanden	Kein Mehrspieler-Modus vorhanden
SPIELSPASS		
SEHR GUT (91%)	**GUT** (85%)	**GUT** (88%)

MOTIVATIONSKURVEN



Spieldauer (Einzelspieler): 60 Stunden

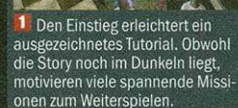


Spieldauer (Einzelspieler): 15 Stunden



Spieldauer (Einzelspieler): 60 Stunden





1 Den Einstieg erleichtert ein ausgezeichnetes Tutorial. Obwohl die Story noch im Dunkeln liegt, motivieren viele spannende Missionen zum Weiterspielen.



2 Noch immer fesseln die Quests. Welchem Clan man angehört und welche Fähigkeiten man in den Vordergrund stellt, macht sich deutlich bemerkbar.



3 Clevere Storywendungen bringen die Spannung auf den Siedepunkt. Welche Ziele verfolgen die Fraktionen und welche Rolle spielen Sie dabei?



4 Gegen Ende erhöht sich die Zahl der Kämpfe gegen Vampire. Entscheidungsmöglichkeit zwischen Gruppierungen für fünf unterschiedliche Enden.

LEISTUNGS-CHECK

GRAFIKKARTEN ▶ / ▼ PROZESSOREN

Prozessoren	Details	Klasse 1 800x600	Klasse 1 1.024x768	Klasse 2 1.024x768	Klasse 2 1.280x1.024	Klasse 3 1.024x768	Klasse 3 1.280x1.024	Klasse 4 1.024x768	Klasse 4 1.280x768 Qualitätsmodus*
		Geforce2-Serie, Geforce4-MX-Serie, Kyro 1/2, Radeon 7000/7200/7500		Radeon 8500/9000/9100/9200, Geforce3 Ti-200, Geforce FX 5200 (Ultra)		Geforce4-Ti-Serie, Radeon 9600 (Pro/XT), Geforce FX 5700 (Ultra)/FX 5900 XT		Radeon 9800 (Pro/XT), Geforce FX 5900 (Ultra)/ 5950 Ultra	
ab 1.000 MHz	Min. Details	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
	Max. Details	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
ab 1.500 MHz oder XP 1500+	Min. Details	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
	Max. Details	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
ab 2.000 MHz oder XP 2000+	Min. Details	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
	Max. Details	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
ab 2.500 MHz oder XP 2500+	Min. Details	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	Max. Details	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
ab 3.000 MHz oder XP 3000+	Min. Details	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	Max. Details	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal

RAM: 128 MB, 256 MB (Unzumutbar) · 512 MB (Akzeptabel) · 1.024 MB (Optimal)

SPIELBARKEIT: Technisch unmöglich · Unzumutbar · Akzeptabel · Optimal

*Qualitätsmodus: Im Treibermenü werden 2-fache Kantenglättung und 4:1 anisotroper Filter aktiviert.

TUNING-TIPPS

Da der zweite Teil der Blutsauger-Reihe die **Source**-Engine verwendet, hängt die Performance wie bei **Half-Life 2** hauptsächlich von der CPU ab. 512 MByte Speicher sind zudem absolute Minimal-Voraussetzung – erst mit einem Gigabyte spielen Sie wirklich flüssig. Als Grafikkarte reicht bereits eine FX 5200 Ultra für 1.024x768.

VAMPIRE: MASQUERADE: BLOODLINES

CA. € 40,-
19. NOVEMBER 2004

JUSTIN STOLZENBERG



„Zum Anbeißen gut: Thriller-Story und freie Handlung laden zum wiederholten Durchspielen ein."

Das neue **Vampire** ist alles andere als fehlerfrei. Technische Probleme, kleinere Übersetzungsfehler, elendig lange Ladezeiten und die unsaubere Kollisionsabfrage stören den Spielfluss. Trotzdem ist **Bloodlines** mein neuer Rollenspiel-Favorit – nicht mal **Gothic 2** konnte mich dermaßen in die Spielewelt hineinziehen. Die ergreifende Story um Intrigen, Macht und Gewalt in einer korrumpierten Gesellschaft von Untoten spricht mich eher an als eine Fantasiewelt von Drachen und Rittern. Dank vielfältiger Clans und weitreichender Entscheidungsfreiheit lohnt sogar mehrfaches Durchspielen.

DIRK GOODING



„Die Parallelen zum Klassiker Deus Ex sind unübersehbar."

Vampire: Bloodlines weist auffällig viele Parallelen zu **Deus Ex** auf: Beide Spiele bieten viel Handlungs- und Entscheidungsfreiraum, eingebettet in eine linear aufgebaute Geschichte mit vielen Nebenquests. Beide Spiele verwenden eine leistungsfähige Lizenz-Engine, nutzen diese aber nicht optimal und wirken daher leicht angestaubt. Und beide Spiele haben mit Performance-Problemen und Bugs zu kämpfen. Hoffen wir, dass Troika Letztere ganz schnell in den Griff kriegt. Denn ein Spiel, von dem man trotz haarsträubender Bugs und Ruckelzuckel-Stress einfach nicht die Finger lassen kann, hat das Zeug zu einem echten Klassiker.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Troika
Studionote: Befriedigend
Publisher: Activision
Sprache (Handbuch): Deutsch (deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): -/-/-
USK-Alterseinstufung: Ab 16 Jahren

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 1.400 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 1.900 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 2.600 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 3

PRO UND CONTRA

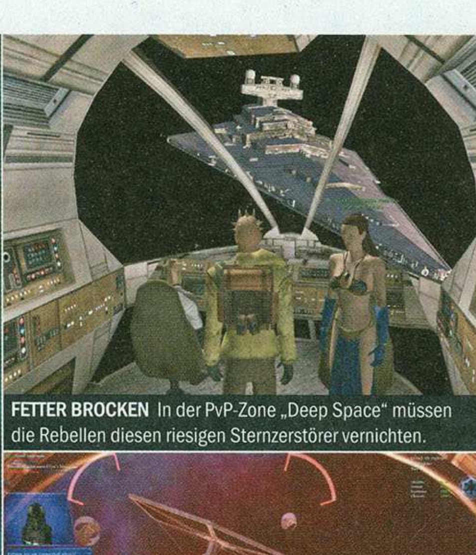
+ Mitreißende Story
+ Vielfältige Lösungswege
+ Lebensechte Gesichtsanimationen
+ Dezente, atmosphärische Soundkulisse
− Ladezeiten und Bugs stören Spielfluss

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
88	Grafik	Gut (84)
	Sound	Sehr gut (91)
	Steuerung	Gut (85)
	Mehrspieler	Nicht vorhanden (-)



MEISTERHAFT Rebellen erhalten als Master Pilot Zugang zu dem imposanten Mehrspielerschiff YKL-37R Nova Courier.



FETTER BROCKEN In der PvP-Zone „Deep Space" müssen die Rebellen diesen riesigen Sternzerstörer vernichten.



ANSICHTSSACHE Das Cockpit schränkt die Sicht ein, lässt sich aber auch auf Wunsch ausblenden.

Star Wars Galaxies

Jump to Lightspeed | Ab ins All! In der ersten Erweiterung zu Star Wars Galaxies mausern Sie sich zum Elite-Piloten.

Mehrspielerschiffe

Einige Raumschiffe bieten Platz für zwei oder mehr Spieler.

Sie haben keine Lust, alleine durchs All zu fliegen? Dann besorgen Sie sich doch ein so genanntes „Multi Role Craft". Aufseiten der Rebellen gibt es beispielsweise den Y-Wing als Zweisitzer zu kaufen. Während Sie sich aufs Fliegen konzentrieren, bedient ein Mitspieler die Bordgeschütze. Im YT-1300 (baugleich mit dem Millennium Falken) finden sogar mehr als zwei Personen Platz. Außerdem können Sie sich in diesem Schiff frei bewegen und es mit Möbeln einrichten.



In kaum einem anderen Online-Rollenspiel herrscht eine derart hohe Spielerfluktuation wie bei **Star Wars Galaxies**. Nur wenige halten es über einen längeren Zeitraum in der weit, weit entfernten Galaxis aus. Kein Wunder, in ein paar Wochen sind die Story-Missionen geschafft und sämtliche Professionen gemeistert. Jetzt, rund anderthalb Jahre nach Spielstart, gibt es endlich etwas Neues im **Galaxies**-Universum zu entdecken: das All. Sofern Sie in **Jump to Lightspeed** nicht als Schiffbauer Blaupausen für Fluggeräte verkaufen, brechen Sie entweder für die Imperialen oder die Rebellen oder als Söldnerpilot zu den Sternen auf. Ähnlich wie im Hauptprogramm erhalten Sie mit einem höheren Rang Zugang zu besseren Schiffen und Ausrüstungen. Diese benötigen Sie dringend, um stärkere Gegner zu knacken. Feinde der Stufe 5 zerlegen beispielsweise Ihren Z-95 im Handumdrehen – egal wie gut Ihre fliegerischen Fähigkeiten sind. Auch im Weltraum entscheidet nämlich das bessere Equipment über Sieg oder Niederlage. Wer bereits **X-Wing** oder **Freelancer** gespielt hat, fühlt sich in der Erweiterung sofort heimisch. Die Steuerung der liebevoll gestalteten Flieger klappt sowohl mit Maus als auch Joystick tadellos. Ein großer Pluspunkt gegenüber **Galaxies** ist die nett erzählte Hintergrundgeschichte. Schade nur, dass die Missionen stets nach demselben Schema ablaufen: Sie fliegen zu Wegpunkt XY und zerstören auf dem Weg dorthin massig dumme Gegner. Wenn Sie alle Einsätze der Piloten-Professionen durchhaben, bleiben nur noch PvP-Kämpfe. Raumstationen erkunden, Ressourcen abbauen oder gar im All Handel treiben – all das geht nicht. (bb)



SWG: JUMP TO LIGHTSPEED
CA. € 30,-
27.10.2004

BENJAMIN BEZOLD



„Darauf haben die Fans gewartet. Endlich fliegen auch im All die Fetzen."

Wer wie ich jedes Sandkorn auf Tatooine kennt und die Wälder Endors langsam nicht mehr sehen kann, kommt an **Jump to Lightspeed** nicht vorbei. Besonders in der Gruppe bereiten die actionlastigen Weltraumkämpfe im Stile von **X-Wing vs. TIE Fighter** viel Laune. Auf Dauer bleibt allerdings ähnlich wie beim Hauptprogramm die Motivation auf der Strecke. Sobald Sie den „Master Pilot" in der Tasche haben, verliert das Add-on seinen Reiz. Dafür dürfen Sie endlich ohne nervige Zwischenstopps und für lau zu Randplaneten wie Dathomir düsen.

THOMAS WEISS



„Kein Dauerbrenner, aber für Galaxies-Veteranen ein Pflichtkauf"

Jump to Lightspeed lebt von seinem hervorragenden **Star Wars**-Flair. Es ist schon etwas ganz Besonderes, mit einem X-Wing durchs erstaunlich lebendig wirkende All zu jetten, während eine TIE-Fighter-Staffel wenige Meter an Ihnen vorbeikreischt. Beim Spielumfang bekleckert sich **Jump to Lightspeed** allerdings nicht gerade mit Ruhm. Lieber hätte ich auf die zwei zusätzlichen Rassen und drei Kleidungsstücke verzichtet und stattdessen ein paar neue Planeten erkundet oder mit meinem Schiff einen Abstecher in die Atmosphäre gewagt.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Sony Online Entertainment
Studionote: Befriedigend
Publisher: Activision
Sprache (Handbuch): Englisch (Deutsch)
Zielgruppe: Profis
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 1/-/>2.000
USK-Alterseinstufung: Ab 12 Jahren

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 933 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 1.500 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 3.000 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

- + Gelungene Steuerung
- + Tolle Spezialeffekte und detaillierte Schiffe
- + Planetenwechsel jetzt kinderleicht
- − Für Neueinsteiger ungeeignet
- − Geringer Umfang und mäßige KI

PC-GAMES-TESTURTEIL

MEHRSPIELER		
74	Grafik	Gut (84)
	Sound	Ausreichend (68)
	Steuerung	Gut (83)
	Einzelspieler	- (-)



AFFENHILFE Später im Spiel pflegen Sie einen Affen gesund. Dieser klettert für Sie auf Bäume, um Gegenstände zu holen.

Rückkehr zur geheimnisvollen Insel

Das myste Fans von Robinson Crusoe gefallen: Auf einer Insel wird die gestrandete Mina zur Überlebenskünstlerin.

Heftige Winde wehen die Seglerin Mina gen Süden, wo sie auf einer einsamen Insel strandet. Dort spielen Sie den Retter: Mit der Maus klicken Sie sich aus Minas Sicht durch Standbilder, als würden Sie in einem Fotoalbum vom letzten Karibikurlaub blättern. Nur, dass es hier ums nackte Überleben geht: Am Strand krabbeln Krebse, die geröstet lecker schmecken, an Felswänden kleben Muscheln, die sich wunderbar ausschlürfen lassen, und in einem Vogelnest liegen Eier, die Mina mit einem rostigen Nagel aufsticht und leer saugt. Bald haben Sie genug Kraft gesammelt, um eine Baumstammbarrikade einzutreten. Dahinter stoßen Sie auf verlassene Hütten – jemand war hier!

Wenn es „Klick!" macht

Mit der Maus suchen Sie die Bilder ab, bis sich der Cursor verformt. Dann lassen sich Gegenstände aufnehmen oder benutzen. Im Inventar kombinieren Sie wie MacGyver mit Pfadfinderabzeichen: Ob Messer, Angel oder Steinschleuder, alles ist selbst gebastelt. Wenn Sie mit logischem Denken nicht weiterkommen, klicken Sie sich auf Teufel komm raus durch die Objekte – der Glückstreffer folgt sicher. Doch darunter kann die Punktezahl leiden, denn es gibt für viele Puzzles unterschiedlich elegante Lösungswege. (tw)



◄ **RÄTSELRATEN** Statt abstrakter Maschinen gibt es im Spiel Geräte, deren Funktion man nachvollziehen kann. Hier: ein Blasebalg.



DSCHUNGELLABYRINTH ► Leider ähneln sich die Dschungelpfade sehr stark, Sie werden sich daher regelmäßig verlaufen.



RÜCKKEHR ZUR GEHEIMNISV. INSEL
CA. € 30,-
18. NOVEMBER 2004

THOMAS WEISS



„Die Insel heißt nicht Monkey Island, aber ein Besuch lohnt sich."

Ich habe schon schlechtere Adventures mit Myst-Mechanik gesehen: Der Titel ist mit seinen weitestgehend logischen Kombinationsrätseln ein kleines Fest für Heimwerker, die gerne mal auf einer einsamen Insel überleben möchten. Störend sind Details: Die Dschungelpfade gleichen sich wie ein Ei dem anderen und die Gegenstände messen regelmäßig nur einen Pixel – Nadel und Heuhaufen, Sie wissen schon! Zur Mitte hin könnten sich Einsteiger zudem überfordert fühlen: Das Inventar platzt aus allen Nähten und nur Geduldige behalten den Überblick.

BENJAMIN BEZOLD



„Ein charmantes Adventure fernab von Zahnrad- und Schalterrätseln"

Ich bin froh, dass die untergegangene Zivilisation auf der geheimnisvollen Insel von Technik so viel Ahnung hatte wie ich: Statt mit Zahnrädern und Schaltern, die seltsame Maschinen in Gang setzen, beschäftige ich mich weitestgehend mit logischen Kombinationsrätseln. Doch das Spiel ist nicht ausnahmslos empfehlenswert: Es gibt keine spannenden Dialoge – und wie man eine gute Steuerung entwickelt, müssen die Entwickler noch lernen. Die Spielzeit ist außerdem kurz: Wer sich Mühe gibt, deckt das Geheimnis der Insel in weniger als zehn Stunden auf.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Kheops Studio
Studionote: –
Publisher: Dreamcatcher
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): -/-/-
USK-Alterseinstufung: Ohne

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 600 MHz, 256 MB RAM, Klasse 1
Spielbar: 800 MHz,256 MB RAM, Klasse 1
Optimum: 1.000 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2

PRO UND CONTRA

- + Liebevoll gezeichnete Standbilder
- + Überwiegend logische Puzzles
- + Gute Sprachausgabe und Musik
- − Frickelsteuerung und zu kleine Gegenstände
- − Inventar füllt sich zu schnell, wenig Übersicht

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
70	Grafik	Ausreichend (65)
	Sound	Befriedigend (76)
	Steuerung	Ausreichend (60)
	Mehrspieler	- (-)



GANZ SCHÖN VERHEXT Diese freizügige Dunkelelfin wirkt einen Heilzauber. Leider haben es Magier grundsätzlich etwas leichter als Krieger.



ERMÜDEND Wer im Spiel Erfolg haben möchte, kommt trotz diverser Quests nicht um die zahllosen Kämpfe herum.



SELTENER ANBLICK Levelaufstiege müssen Sie sich mühselig erarbeiten. Erst ab Level 20 wird Lineage 2 interessant.

Lineage 2

The Chaotic Chronicle | Kampfeslustige Online-Rollenspieler bekommen mit Lineage 2 eine zähe Plattform geboten.

Der zweite Teil des koreanischen Erfolgstitels lässt es ruhig angehen: Nach der genretypischen Charaktergenerierung, die nur wenig Möglichkeiten bietet, versucht man als Krieger oder Magier in der weitläufigen Fantasywelt sein Glück. Bei überschaubarer Bedienung trifft man nach wenigen Minuten auf Händler, Gilden, Charaktere und natürlich die anderen Mitspieler. Leider lässt sich der Avatar erst dann richtig ausbauen, wenn er Level 20 erreicht hat. Und bis dahin wird dem Spieler viel Geduld abverlangt.

Nachsitzen

Gerade Einsteigern wird das Rollenspielerlebnis gründlich verdorben. Denn bevor man die Spielwelt erkunden darf, ist hartes und vor allem langweiliges Training angesagt. Das liegt beispielsweise daran, dass einfache Ausrüstungsgegenstände völlig überteuert sind. Enttäuscht beginnt man also außerhalb der Stadtmauern ein tagelang dauerndes Monsterschlachten, um an Erfahrungspunkte und Geld zu kommen. Wer Pech hat, wird dabei schon früh von anderen Spielern gnadenlos dahingemeuchelt. Frustrierend, da man ab Level 5 beim Ableben wichtige Erfahrungspunkte verliert, was sogar zu einem Level-Abstieg führen kann. Zwischen den eintönigen Kämpfen ist Rumsitzen angesagt. Und das ist wörtlich zu verstehen: Lebensenergie und Mana regenerieren derart langsam, dass Sie regelmäßig minutenlange Erholungspausen einlegen müssen. Ärgerlich, wenn man bedenkt, dass neben der Internetverbindung eine monatliche Gebühr von 13 Euro fällig wird – Zeit ist also buchstäblich Geld! Die Bezahlung erfolgt per Kreditkarte oder aber Time Card; bei dieser Variante kauft man für 26 Euro ein Guthaben, mit dem man das Spiel 60 Tage lang in vollem Umfang spielen kann; bei Bedarf lässt sich das Abonnement durch weitere Time Cards beliebig erweitern.

Belagerungsschlachten

Lineage 2 bietet insgesamt wenig Neues, doch zum Glück lässt sich das Spielerlebnis durch kostenlose Add-ons erweitern. Neben vielen kleinen Verbesserungen enthalten diese die Möglichkeit, monumentale Burgbelagerungen zu bestreiten. Mehrere Festungen, die von Gilden besetzt, verteidigt und gestürmt werden dürfen, stehen zur Auswahl. Die **Unreal 2**-Engine sorgt dabei für hübsche Figuren und Effekte. Davon abgesehen ist die sterile Grafik aber weit von der Opulenz eines **Everquest 2** oder der Detailverliebtheit eines **World of Warcraft** entfernt. (tw)



LINEAGE 2 – THE CHAOTIC CHRONICLE
CA. € 40,-
17.11.2004

THOMAS WEISS



„Für so viel Leerlauf sind mir Zeit und Geld ganz einfach zu schade."

Wenn es Ihnen wie mir geht und Sie von einem Spiel in erster Linie gut unterhalten werden wollen, werden Sie enttäuscht. Denn so viel kostenpflichtige Zeit, wie Sie sie hier für Heilung, Fußmärsche, Aufleveln und simple Warterei verplempern, das ist gerade für Einsteiger ernüchternd und frustrierend. Außerdem will kein richtiges Fantasy-Feeling aufkommen, dafür ist mir die Welt zu leblos. Wer allerdings in erster Linie kämpfen und sich in Gilden organisieren möchte, wird auf längere Sicht seinen Spaß mit **Lineage 2** haben.

DIRK GOODING



„Viel ungenutztes Potenzial, aber vielleicht klappt es ja mit den Add-ons ..."

Ja, **Lineage 2** spielt sich zäh wie Kaugummi. Doch schlechter als sein Vorgänger ist das Spiel deshalb nicht. Nur im Vergleich mit der aktuellen (hochkarätigen) Konkurrenz steht es etwas unbeholfen da. Und was ich derzeit noch an Individualität, Spieltiefe und Langzeitmotivation vermisse, das liefert NCsoft auch teilweise schon per Download-Erweiterungen nach. Momentan ist **Lineage 2** nur Intensivspielern mit zu viel Zeit und Geld zu empfehlen – trotz cooler Burgbelagerungen. Alle anderen greifen lieber zu **World of Warcraft** oder **Everquest 2**.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: NCsoft
Studionote: –
Publisher: NCsoft
Sprache (Handbuch): Englisch (Deutsch)
Zielgruppe: Fortgeschrittene, Profis
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): -/-/-
USK-Alterseinstufung: Ab 12 Jahren

HARDWAREANFORDERUNGEN

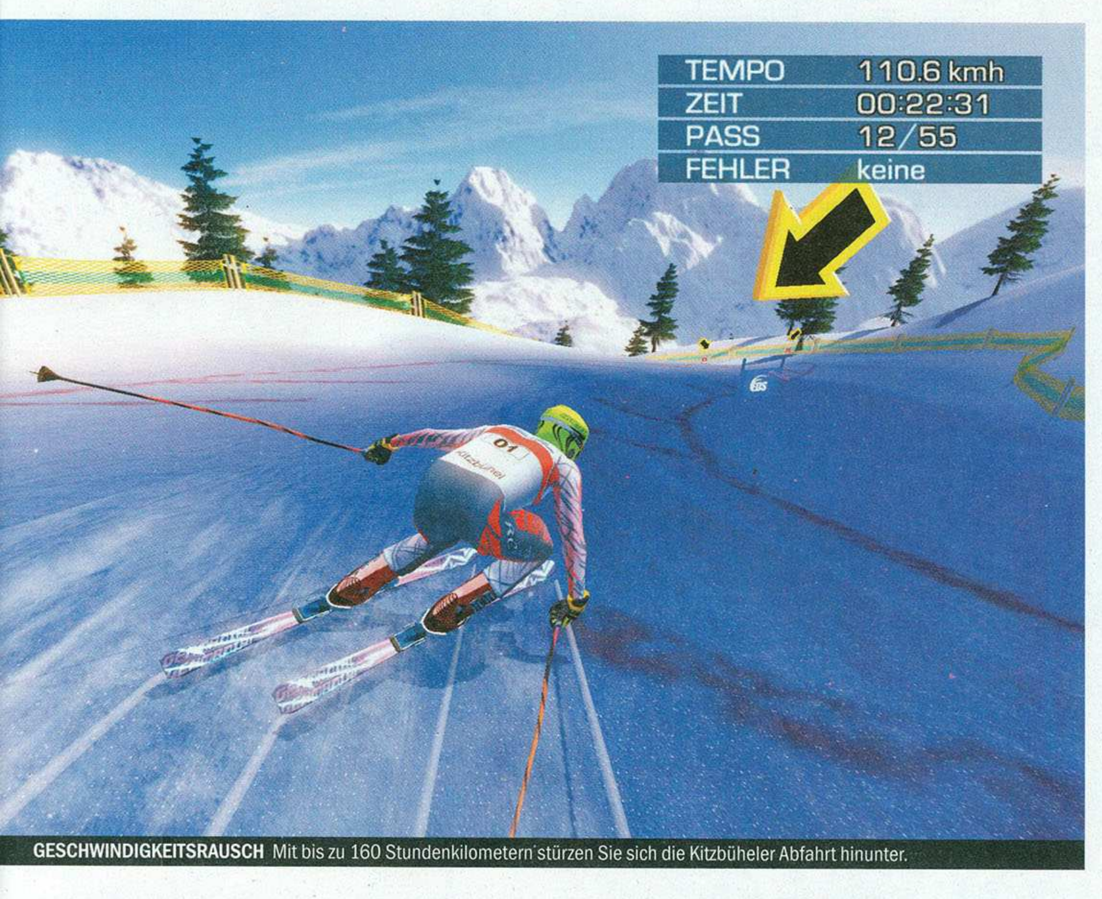
Minimum: 800 MHz, 256 MB RAM, Klasse 1
Spielbar: 1.400 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Optimum: 2.000 MHz, 1024 MB RAM, Klasse 3

PRO UND CONTRA

+ Gute Effekte und stimmungsvolle Musik
+ Unkomplizierte Bedienung
+ Burgbelagerungen
– Eintöniger Spielablauf
– Extrem zäher Einstieg

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
64	Grafik	Befriedigend (76)
	Sound	Befriedigend (71)
	Steuerung	Befriedigend (74)
	Mehrspieler	- (-)



GESCHWINDIGKEITSRAUSCH Mit bis zu 160 Stundenkilometern stürzen Sie sich die Kitzbüheler Abfahrt hinunter.

Ski Alpin 2005

Da muss sich selbst der Herminator geschlagen geben: Ski Alpin 2005 schlittert trotz kleinerer Mängel an die Spitze.



GUTE KOPIE Der spaßige Karriere-Modus entspricht dem von RTL Skispringen 2005.

NICHT PERFEKT Die Fahrer sehen zwar realistisch aus, bewegen sich aber etwas steif.

Bereits letzten Monat läutete **Ski Racing 2005** die alpine Wintersport-Saison auf dem PC ein. Die Abfahrtssimulation mit Hermann Maier krankte allerdings an dem wenig spektakulären Karriere-Modus. Hier ist **Ski Alpin 2005** klar im Vorteil: Es kopiert einfach die spannende Laufbahn von **RTL Skispringen 2005**, das vom gleichen Entwicklerteam stammt: Mit einem selbst gebastelten Skifahrer kämpfen Sie sich mit hartem Training und passenden Wachsmischungen durch zwei Juniorenligen, bevor Sie bei den Pistenprofis mitfahren dürfen. Gewonnene Preis- und Sponsorengelder stecken Sie in neue Ausrüstungsgegenstände wie schnellere Skier oder aerodynamische Brillen. Besonders selbstbewusste Athleten schließen gar Wetten auf den eigenen Sieg beim nächsten Rennen ab. An den Start gehen Sie in allen Disziplinen des alpinen Weltcup-Spektakels: Abfahrt, Super-G, Slalom sowie Riesen-Slalom. Wer Karriere und Einzel-Rennen verschmäht, tritt im Mehrspieler-Modus via Netzwerk oder Internet gegen bis zu zwölf Pistenrowdys an.

Winterwunderland in 3D

Die erstaunlich einfache Steuerung ermöglicht auch Anfängern einen schnellen Einstieg. Während im leichtesten der drei Schwierigkeitsgrade Fehler erlaubt und die Gegner gemütlicher unterwegs sind, erwarten Profis in der höchsten Stufe flinkere Kontrahenten und die Disqualifikation beim ersten Fehler. Die zwölf Austragungsorte (unter anderem Wengen, Kitzbühel und Garmisch) wurden herrlich detailliert und originalgetreu nachgebildet. Weniger realistisch und teils etwas hölzern wirkt hingegen so manche Animation der Sportler. (cs)



SKI ALPIN 2005

CA. € 30,-
24.11.2004

CHRISTIAN SAUERTEIG 

„Mensch Maier! So muss eine ordentliche Ski-Simulation aussehen!"

Mit dem Know-how aus der erfolgreichen **RTL Skispringen**-Serie konnte eigentlich nicht allzu viel schief gehen. Die hübsche Grafik basiert auf derselben Engine, der spannende Karriere-Modus ist der gleiche und die Mehrspieler-Modi sind ähnlich umfangreich. Lediglich die Animationen der Skifahrer könnten etwas geschmeidiger, sprich realistischer sein. Ansonsten gibt's nichts zu meckern: Wer eine kurzweilige Abfahrtssimulation sucht, sollte in diesem Winter auf jeden Fall zu **Ski Alpin 2005** greifen, das **Ski Racing 2005 feat. Hermann Maier** locker abhängt.

BENJAMIN BEZOLD 

„Skiiiifoooaaaan! Kurzweilige Pistengaudi für alpine PC-Sportler!"

Der erste Teil von **RTL Skispringen** war alles andere als perfekt, reifte aber wie ein guter Wein von Jahr zu Jahr. Ergeht es **Ski Alpin** ebenso, erwartet uns bereits im kommenden Winter ein Meisterwerk. Das diesjährige Gesellenstück braucht sich nämlich keinesfalls zu verstecken und fährt auf Anhieb ganz nach vorne. Für den Nachfolger wünsche ich mir allerdings eine weniger friemelige Menüsteuerung. Der skurrile Mix aus Tastatur- und Maus-Bedienung nervt genauso wie die konsequente Beschallung aller Après-Ski-Partys mit dem Liedgut von DJ Ötzi.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: 49 Games
Studionote: –
Publisher: NBG
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger/Fortgeschrittene/Profis
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 12/12/12
USK-Alterseinstufung: Ohne

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 800 MHz, 256 MB RAM, Klasse 1
Spielbar: 1.600 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Optimum: 2.800 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 3

PRO UND CONTRA

- + Hübsche Grafik
- + Einfache und ordentliche Steuerung
- + Motivierender Karriere-Modus
- + Originalgetreu nachgebildete Schauplätze
- − Etwas steife Animationen

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
80	Grafik	Befriedigend (79)
	Sound	Befriedigend (77)
	Steuerung	Gut (80)
	Mehrspieler	Gut (81)

KÄMPF DICH AN DIE SPITZE!



ab 2. Dez. im Handel

IBU
INTERNATIONAL BIATHLON UNION















STAUBIGE ANGELEGENHEIT Die abwechslungsreichen Supercross-Events sehen nicht nur hübsch aus, sondern machen auch am meisten Spaß.



GANZ SCHÖN TRICKREICH Fingerakrobaten vollführen im Freestyle-Modus bis zu 115 teils extrem abgefahrene Stunts.



VOLLE PULLE Etwas platte Streckenrandobjekte und ein zu leichter Schwierigkeitsgrad kennzeichnen die Motocross-Rennen.

MTX Mototrax

Knattern Sie als furchtloser Zweirad-Athlet in den Disziplinen Motocross, Supercross und Freestyle aufs Podest!

Fans von spaßigen Motorrad-Rasereien werden auf dem PC nicht gerade verwöhnt. Und wer obendrein auf rasante Motocross-Action steht, schaut seit Microsofts genauso erstklassigem wie technisch veraltetem **Motocross Madness 2** in die Röhre. Abhilfe schafft pünktlich zum Weihnachtsfest die Xbox-Umsetzung von **MTX Mototrax**. Die kommt in puncto Umfang und Simulationsgrad zwar nicht an Microsofts einstigen Platzhirsch heran, fesselt dank eines nichtlinearen und herrlich herausfordernden Karriere-Modus sowie spaßiger Online-Rennen dennoch einige Stunden an den Bildschirm.

Keine Streckenvielfalt

Gas geben dürfen Sie ärgerlicherweise auf gerade einmal 16 wenig abwechslungsreichen Strecken in drei Wettbewerben: Während Sie bei den Motocross-Rennen in freier Natur über schlammige und kurvenreiche Parcours brettern, finden die Supercross-Events in eigenen Stadien auf engen Rundkursen mit Sprunghügeln und Buckelpisten statt. Gewinner ist, wer als Erster über die Ziellinie rollt – im Gegensatz zu den Freestyle-Wettkämpfen: Hier siegt der Fahrer, der auf den weitläufigen Kursen am meisten Punkte für halsbrecherische Stunts kassiert. Das Trick-Repertoire von **MTX Mototrax** umfasst unglaubliche 115 Kunststücke, die Sie im Spielverlauf freischalten. Zu Beginn steht Ihnen auch nur ein einfaches Bike der 125ccm-Klasse zur Verfügung. Später dürfen Sie dann auf authentischen Feuerstühlen mit 250ccm sowie 450ccm starken Viertakt-Maschinen von Suzuki und Yamaha an den Start gehen. Wem es mit den KI-Gegnern zu langweilig wird, der tritt via Splitscreen gegen einen Freund an oder liefert sich im Netzwerk oder Internet mit bis zu sieben Kontrahenten packende Rennen.

Realistisches Fahrgefühl

Die arcadelastige Steuerung ist sehr einfach gehalten, was dem realistischen Fahrgefühl jedoch nicht schadet. Lediglich das Handling der zahlreichen Tricks verlangt im Wortsinn Fingerspitzengefühl, um nicht auf der Nase zu landen. Profis mag neben der geringen Streckenanzahl der simple Schwierigkeitsgrad bei den temporeichen Motocross-Rennen stören. Hier fahren selbst Anfänger schnell vorneweg – im Gegensatz zu den anspruchsvolleren Supercross- und Freestyle-Wettbewerben. Die Grafik ist nicht brillant, aber durchweg ordentlich. Motorräder und Strecken wurden detailliert in Szene gesetzt, lediglich einigen platten Texturen sieht man die Konsolenherkunft des Titels an. (cs)



MTX MOTOTRAX
CA. € 30,-
02.12.2004

CHRISTIAN SAUERTEIG



„Grundsolider Zweirad-Raser mit einem spannenden Karriere-Modus"

Bereits die Xbox-Vorlage hat mir im Frühjahr vergnügliche Stunden beschert. Umso größer war meine Vorfreude auf die PC-Umsetzung – doch leider ist es den Entwicklern nicht gelungen, großartige Neuerungen hinzuzufügen oder Kritikpunkte auszumerzen. Ärgerlich, dass die Motocross-Rennen nach wie vor zu leicht sind. So bleibt ein grundsolides Rennspiel mit einem fesselnden Karriere-Modus und viel zu wenigen Rennstrecken. Zweirad-Junkies werden auf jeden Fall ihren Spaß haben, sollten aber kein Meisterwerk à la **Motocross Madness** erwarten.

BENJAMIN BEZOLD



„MTX Mototrax macht vor allem im Mehrspieler-Modus reichlich Laune!"

Herausragendes Merkmal von **MTX Mototrax** ist zweifelsohne der extrem motivierende Karriere-Modus. Obwohl die Streckenvielfalt enttäuscht, die Grafik keinesfalls berauscht und die KI-Gegner ihre Schwächen haben, fesselt die Motorsportler-Karriere an den Bildschirm. Vor allem die Stunt-Herausforderungen im Freestyle-Modus bringen eine Menge Laune und sind mitunter reichlich knifflig. Den meisten Spaß bereiten mir allerdings die Online-Rennen im Netzwerk gegen Kollege Sauerteig oder via Internet mit bis zu acht konkurrierenden Motorsportlern.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Left Field Productions
Studionote: -
Publisher: ASPYR
Sprache (Handbuch): Englisch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger/Fortgeschrittene
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 2/8/8
USK-Alterseinstufung: Ohne

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 1.000 MHz, 256 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 2.200 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Optimum: 3.200 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 3

PRO UND CONTRA

- + Spannender Karriere-Modus
- + Realistisches Fahrgefühl
- + Zahlreiche Stunt-Optionen
- + Einfache Steuerung
- − Nur 16 wenig abwechslungsreiche Strecken

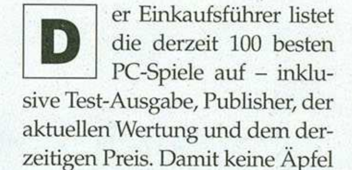
PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
76	Grafik	Befriedigend (75)
	Sound	Befriedigend (79)
	Steuerung	Befriedigend (79)
	Mehrspieler	Gut (84)



Top 100

Jeden Monat neu: Die große Marktübersicht mit allen Infos, Preisen und Wertungen.



Der Einkaufsführer listet die derzeit 100 besten PC-Spiele auf – inklusive Test-Ausgabe, Publisher, der aktuellen Wertung und dem derzeitigen Preis. Damit keine Äpfel mit Birnen verglichen werden, sind die Titel in 20 gängige Genres unterteilt – von A wie Adventure bis W wie Wirtschaftssimulation. Weil Spiele einem technisch bedingten Alterungsprozess unterliegen, werden die vergebenen Spielspaß-Punkte einer regelmäßigen Prüfung unterzogen und gegebenenfalls angepasst.



STRATEGIE
ECHTZEIT-STRATEGIE

vorgestellt von Petra Fröhlich

Schlacht um Mittelerde
Der Herr der Ringe ist ab sofort auch der Herr der Echtzeit-Strategie: **Schlacht um Mittelerde** fängt perfekt den Bombast des Kinovorbilds ein und bietet die schönsten Massenkämpfe des Genres.

Ausgabe: 01/05 | Electronic Arts | ca. € 50,- **93**



Warcraft 3
Die Rollenspielelemente, der nahezu perfekte Mehrspieler-Modus und nicht zuletzt das unverwechselbare **Warcraft**-Flair machen Blizzards Meisterwerk zu einem Must-have der Echtzeit-Strategie.

Ausgabe: 08/02 | Vivendi Universal | ca. €15,- **92**



Spellforce
Spellforce zeigt, wie's geht: Der Mix aus Echtzeit-Strategie und Rollenspiel funktioniert prächtig. Zu den weiteren Pluspunkten zählen Storyverlauf und Bedienung sowie die hervorragende Grafik.

Ausgabe: 01/04 | Jowood | ca. € 50,- **90**



Age of Mythology
Auch nach zwei Jahren gehört der dritte Part der **Age**-Reihe immer noch zu den Toptiteln des Genres. Zwar nicht so innovativ wie **Warcrraft**, aber Solo-Kampagne wie Mehrspieler-Modus sind brillant.

Ausgabe: 12/02 | Microsoft | ca. € 45,- **87**



Dawn of War
Die Solo-Kampagne von **Dawn of War** ist mit nur elf relativ ähnlich aufgebauten Missionen keine Meisterleistung. Dafür sind Grafik, Sound, Steuerung und Mehrspieler-Modus auf allerhöchstem Niveau.

Ausgabe: 11/04 | THQ | ca. € 45,- **85**



STRATEGIE
AUFBAU-STRATEGIE



vorgestellt von Petra Fröhlich



Die Sims 2
Maxis' Spiel des Lebens geht in die zweite Runde und bricht erneut alle Spielspaß-Rekorde. **Die Sims** sind klüger als zuvor und sehen dank schmucker 3D-Grafik realistischer denn je aus.

Ausgabe: 10/04 | Electronic Arts | ca. € 50,- **90**



Anno 1503
„Frustrierend schwer" – so unser Urteil beim Stapellauf im Oktober 2002. Doch dank Update macht das Handeln, Produzieren, Aufbauen und Schiffeversenken fast so viel Spaß wie im Vorgänger.

Ausgabe: 02/03 | Electronic Arts | ca. € 45,- **89**



Black & White
Affe, Tiger oder Kuh? Einem der drei Tierbabys bringen Sie Manieren, Kunststücke und Zaubersprüche bei, lösen Quests und bekriegen sich mit fiesen Nachbarn in einer schmucken 3D-Welt.

Ausgabe: 04/01 | Electronic Arts | ca. € 10,- **87**



Rollercoaster Tycoon 3
Der dritte Teil der Freizeitpark-Simulation begeistert mit schicker 3D-Grafik. Mittels Coaster-Cam dürfen Sie erstmals in Ihren selbst kreierten Attraktionen mitfahren. Enorme Spieltiefe, viel Abwechslung.

Ausgabe: 12/04 | Atari | ca. € 45,- **86**



Stronghold Crusader
Rasselnde Zugbrücken, stolze Festungen, klappernde Rüstungen, schnaubende Rösser: **Stronghold** schickt Sie als Kreuzritter in orientalische Wüsten. Spannende Missionen, nicht ganz frische Grafik.

Ausgabe: 11/02 | Take 2 | ca. € 30,- **85**



STRATEGIE
RUNDEN-STRATEGIE



vorgestellt von Petra Fröhlich

Civilization 3
Wenn Sie **Civilization 3** erstehen, sollten Sie sich auch für das Add-on **Play the World** entscheiden. Das bringt nicht nur einen Mehrspieler-Modus, sondern auch sinnvolle Verbesserungen.

Ausgabe: 04/02 | Atari | ca. € 30,- **85**



Rome: Total War
Der neueste Ableger der **Total War**-Serie bereichert das Spielprinzip der Vorgänger um eindrucksvolle 3D-Grafik, verbesserte Menüführung und ein ausgeklügeltes Diplomatie- und Wirtschaftssystem.

Ausgabe: 11/04 | Activision | ca. € 50,- **84**



Age of Wonders 2
Die einstige **Heroes of Might & Magic**-Kopie hat sich zu einem eigenständigen Fantasy-Strategiespiel gemausert, das das Vorbild in allen Belangen übertrifft. Schön: die **Add-ons** im Internet.

Ausgabe: 08/02 | Take 2 | ca. € 15,- **84**



Etherlords
Zwar ist der Nachfolger bereits erhältlich, die ungewöhnliche Mischung aus Kartenspiel à la **Magic: The Gathering** und Runden-Strategie ist aber immer noch einen Blick wert.

Ausgabe: 01/02 | Jowood | ca. € 10,- **82**



Heroes of Might & Magic 4
Hersteller New World Computing versorgt seinen Runden-Strategie-Klassiker regelmäßig mit Missions-CDs, zusätzlich gibt es im Internet zahlreiche von Fans erstellte Karten. Viel Spaß fürs Geld.

Ausgabe: 06/02 | Atari | ca. € 30,- **81**

STRATEGIE
WIRTSCHAFTSSIMULATIONEN

vorgestellt von Christian Sauerteig

Fußballmanager 2005
Der neue **FM 2005** marschiert dank verbesserter Menüführung, Unmengen von Originaldaten, toller 3D-Szenen und des „Create a Club"-Modus souverän an die Spitze der Wirtschaftssimulationen.

Ausgabe: 11/04 | EA | ca. € 50,- **90**

Port Royale 2
Das bessere **Port Royale**: Die Fortsetzung zelebriert spannende Seekämpfe gegen deutlich intelligentere Gegner, ist einfacher zu bedienen, ausgereifter und umfangreicher. Unverändert: der Suchtfaktor.

Ausgabe: 06/04 | Take 2 | ca. € 50,- **89**

Fußballmanager 2004
Im Genrevergleich punktet der **FM** mit authentischer Atmosphäre aufgrund der Lizenzen für Vereins- und Nationalmannschaften sowie der **FIFA 2004**-Engine. Auch die Menüs wurden vereinfacht.

Ausgabe: 01/04 | Electronic Arts | ca. € 50,- **87**

Die Gilde
Starten Sie als Tischler? Pfarrer? Dieb? Oder doch als Schmied? In fünf mittelalterlichen 3D-Städten sollen Sie es zu Wohlstand und Ansehen bringen. Extra viel Atmosphäre, enorme spielerische Vielfalt!

Ausgabe: 04/02 | Jowood | ca. € 30,- **86**

NEUZUGANG

Sid Meier's Pirates!
Sid Meier's Pirates! gleicht dem legendären Original von 1987 spielerisch bis aufs Byte – und macht genauso süchtig: Als kleiner Freibeuter fangen Sie an und plündern sich bis zum Piraten hoch.

Ausgabe: 02/05 | Atari | ca. € 50,- **80**



STRATEGIE
TAKTIK-SPIELE

vorgestellt von Christoph Holowaty



Codename: Panzers
Call of Duty als spannendes Taktik-Spiel: unglaublich detaillierte Grafik, hollywoodreife Effekte. Wem **Blitzkrieg**, **Commandos** oder **Sudden Strike** zu fitzelig und langatmig sind, der muss sich **Panzers** kaufen.

Ausgabe: 07/04 | CDV | ca. € 45,- **93**



Soldiers: Heroes of WWII
Nerven wie Drahtseile brauchen Sie als **Soldiers**-Spieler: Trotz hohen Schwierigkeitsgrades fesselt der **Commandos/Panzers**-Mix mit enormen Details und taktisch anspruchsvollen Missionen.

Ausgabe: 09/04 | Codemasters | ca. € 50,- **86**



Full Spectrum Warrior
Sieht aus wie ein Ego-Shooter, ist in Wirklichkeit aber ein waschechtes, extrem realistisches Taktikspiel. Einziger Nachteil ist der hohe Schwierigkeitsgrad – Speicherpunkte bei einem Taktikspiel nerven!

Ausgabe: 11/04 | THQ | ca. € 45,- **85**



Desperados
Im Handel leider nur noch selten zu finden. Dabei ist das Western-Epos **Desperados** eine wirklich schöne Variante des **Commandos**-Themas. Starke Charaktere, coole Sprüche, actionreiches Spiel.

Ausgabe: 06/01 | Atari | ca. € 15,- **83**



Nexus: The Jupiter Incident
Weltraumschlachten wie im Kino: In **Nexus** lenkt man eine kleine Flotte von Raumschiffen durch optisch eindrucksvolle Taktik-Gefechte. Spaßig: Zwischen den Missionen kann man seine Schiffe aufrüsten.

Ausgabe: 12/04 | Vivendi | ca. € 50,- **82**

ACTION
EGO-SHOOTER

vorgestellt von Dirk Gooding

Half-Life 2
Half-Life 2 deklassiert die Konkurrenz in allen Bereichen und hat sich zu Recht den Titel „Bester Ego-Shooter aller Zeiten" gesichert. Gordon Freemans neues Abenteuer garantiert Hochspannung für rund 20 Stunden.

Ausgabe: 12/04 | Vivendi Universal | ca. € 50,- **96**

Far Cry (dt.)
Die Idylle trügt: In **Far Cry (dt.)** haben Sie kaum Zeit, die traumhaft schöne Inselwelt zu genießen. Überall wimmelt es von intelligenten Söldnern und scheußlichen Monstern. Ein erstklassiger Ego-Shooter mit viel spielerischer Freiheit.

Ausgabe: 05/04 | Ubisoft | ca. € 50,- **92**

Doom 3
Doom 3 reiht sich wegen fehlender Abwechslung knapp hinter **Far Cry (dt.)** ein. Für Gruselfreunde ist der Shooter das Paradies: Angesichts der Non-Stop-Schockeffekte werden sich Ihnen die Nackenhaare aufstellen.

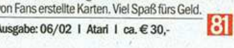
Ausgabe: 10/04 | Activision | ca. € 45,- **90**

Jedi Knight: Jedi Academy
In **Jedi Academy** sind die Kämpfe mit der kultigen Jediwaffe noch besser als im schon sehr guten Vorgänger. Die dichte **Star Wars**-Atmosphäre und die spannenden Missionen machen es zur Ego-Shooter-Referenz.

Ausgabe: 10/03 | Activision | ca. € 50,- **88**

Chronicles of Riddick
Ein Computerspiel, das besser als die dazugehörigen Filme ist: Sie schlüpfen in Vin Diesels Rolle als cooler Action-Held und liefern sich heftige Faustkämpfe und Pistolenduelle in einem düsteren Gefängnis.

Ausgabe: 01/05 | Vivendi Universal | ca. € 50,- **86**



ACTION
TAKTIK-SHOOTER

vorgestellt von Benjamin Bezold

Splinter Cell: Pandora Tomorrow
Sam Fisher schleicht endlich wieder – und das besser denn je: acht Einzelspieler-Missionen, atmosphärisches Design, atemlose Spannung! Gelungen: der innovative Multiplayer-Part für zwei Teams.

Ausgabe: 05/04 | Ubisoft | ca. € 50,- **90**

Splinter Cell
Sie spielen den Geheimagenten Sam Fisher und schleichen oder schießen sich durch insgesamt neun Levels. Grafik, Sound und Atmosphäre sind sehr gut, die Steuerung ist etwas gewöhnungsbedürftig.

Ausgabe: 03/03 | Ubisoft | ca. € 30,- **90**

Thief 3
Wenn Sie zur Abwechslung mal nicht als Hightech-Agent, sondern als mittelalterlicher Dieb durch dunkle Gewölbe schleichen möchten, dann ist **Thief 3** genau das richtige Stealth-Abenteuer für Sie.

Ausgabe: 07/04 | Eidos | ca. € 45,- **88**

Raven Shield
Der Antiterrorpakt auf dem Bildschirm: Acht Spezialisten kämpfen um Gebäude, Geiseln und den Frieden. Spannender Shooter, bei dem Teammanagement und Vorausplanung groß geschrieben werden.

Ausgabe: 04/03 | Ubisoft | ca. € 30,- **86**

Metal Gear Solid 2: Substance
Der direkte **Splinter Cell**-Konkurrent wird – unglaublich, aber wahr – vorzugsweise per Gamepad gespielt. Konami zeigt nun auch auf dem PC, dass komplexe Spiele und einfache Bedienung vereinbar sind.

Ausgabe: 04/03 | Konami | ca. € 30,- **86**



ACTION
MULTIPLAYER-SHOOTER



vorgestellt von Dirk Gooding



Unreal Tournament 2004 (dt.)
Mehr als ein Nachfolger: Neu ist zum Beispiel der Onslaught-Modus, in dessen weitläufigen Außenlevels man die ebenfalls neuen Fahrzeuge ausfahren kann. UT 2004 (dt.) ist der neue Multiplayer-König.

Ausgabe: 05/04 | Atari | ca. € 50,- **89**



Battlefield Vietnam
Toppt selbst den exquisiten Vorgänger **Battlefield 1942**: In Vietnam erwarten Sie sinnvolle Detail-Verbesserungen, gepaart mit aufpolierter Grafik. Magischer Moment: der Hubschrauberanflug inklusive Walkürenritt.

Ausgabe: 05/04 | Electronics Arts | ca. € 50,- **88**



Joint Operations
Im Gegensatz zur Konkurrenz tummeln sich bis zu 150 Spieler auf den gigantischen Karten. Der einsteigerfreundliche Multiplayer-Shooter ist daher die beste Wahl für wirklich opulente Schlachten.

Ausgabe: 08/04 | Electronic Arts | ca. € 45,- **85**



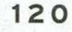
Counter-Strike: Condition Zero
Der Singleplayer-Modus ist bestenfalls eine nette Zugabe. Ein Grafik-Update und die verbesserte KI machen diese Version dennoch zur besten Wahl. Das Beste: Der Multiplayer-Part ist voll abwärtskompatibel.

Ausgabe: 05/04 | Vivendi Universal | ca. € 30,- **85**



Battlefield 1942
Noch nie war das altbekannte Flaggenklau-Prinzip so abwechslungsreich wie bei **Battlefield 1942**: zu Land, zu Wasser und in der Luft, zu Fuß, im Panzer, im U-Boot oder Bomber. Teamspaß pur!

Ausgabe: 11/02 | Electronic Arts | ca. € 45,- **83**



ACTION
ACTION-ADVENTURES



vorgestellt von Thomas Weiß

GTA Vice City
Diesmal verschlägt es Tommy Vercetti nach Vice City im warmen Florida, wo er mit Mafia, Gangs und Polizei aneinander gerät. Noch durchgestylter und abwechslungsreicher als **GTA 3**!
Ausgabe: 07/03 | Take 2 | ca. € 40,- **91**



Max Payne 2
Erfüllt alle Erwartungen: nicht mehr ganz so revolutionär wie Teil 1, aber in allen Details überlegen. Dank der herausragenden Präsentation und vielschichtiger Charaktere fesselt der Nachfolger sogar noch mehr.
Ausgabe: 12/03 | Take 2 | ca. € 50,- **89**



Prince of Persia: Warrior Within
Teil 2 der **Prince of Persia**-Neuauflage ist nicht nur schwerer als der Vorgänger, sondern auch einen Tick besser: Als gelenkiger Prinz kämpfen und hüpfen Sie sich mit waghalsigen Manövern durch düstere Märchenpaläste.
Ausgabe: 01/05 | Ubisoft | ca. € 45,- **88**



Beyond Good & Evil
Quietschbunt ist das neue Spiel der **Rayman**-Macher, hinter der Comic-Fassade verbirgt sich aber eine spannende Verschwörungs-Story, die sowohl optisch ansprechend als auch spielerisch fordernd umgesetzt wurde.
Ausgabe: 02/04 | Ubisoft | ca. € 45,- **87**



Mafia: City of Lost Heaven
Filme wie **Der Pate** oder **Goodfellas** stecken hier in jedem Detail: Sie pusten gegnerische Mafiosi um und flüchten in altertümlichen Wagen. **Mafia** ist DAS Italo-Actionspiel für alle, die schon **GTA 3** mochten.
Ausgabe: 10/02 | Take 2 | ca. € 25,- **86**

ACTION
SCI-FI-ACTION

vorgestellt von Thomas Weiß

Freelancer
Action ohne Ende und eine spannende Story hat **Freelancer** zu bieten. Wer mit einer Maus die Galaxis retten möchte, der sollte beim inoffiziellen **Privateer**-Nachfolger unbedingt zugreifen.
Ausgabe: 04/03 | Microsoft | ca. € 40,- **86**

Aquanox 2: Revelation
Spannendere Missionen, mehr Story, mehr Spielfreiheit – das sind die Vorzüge von **Revelation** gegenüber seinem Vorgänger. Alle Unterwasser-Shooter-Fans greifen zu.
Ausgabe: 01/03 | Jowood | ca. € 20,- **84**

Mechwarrior 4: Vengeance
Teil 4 der **Mechwarrior**-Serie ist die Referenz im Mech-Genre. Erstens, weil es keine Konkurrenz gibt, und zweitens, weil der Mix aus Taktik und Action extrem viel Spaß macht.
Ausgabe: 01/01 | Microsoft | ca. € 30,- **84**

Yager
Als Söldner durchleben Sie eine spannende Story um Korruption und Verrat Ende des 21. Jahrhunderts. Trotz Schwächen bei der Steuerung ist **Yager** aufgrund toller Missionen und Optik empfehlenswert.
Ausgabe: 11/03 | THQ | ca. € 50,- **84**



Aquanox
Der Vorgänger bietet von allem, was der Nachfolger hat, ein bisschen weniger. Das Spiel ist grafisch und spielerisch aber noch immer auf der Höhe der Zeit – und für lau erhältlich.
Ausgabe: 03/02 | Jowood | ca. € 10,- **80**

ACTION
MILITÄR-SIMULATIONEN





vorgestellt von Benjamin Bezold



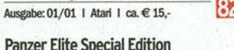
Eurofighter Typhoon
Glaubwürdige Physik, realistisch nachgebildete Waffentechnik und (fast) reale Einsätze machen **Eurofighter** zur Vorzeigesimulation. Die spannende Hintergrundstory macht es obendrein zum guten Spiel.
Ausgabe: 02/02 | Koch Media | ca. € 15,- **88**



Comanche 4
Nur mit zwei zugedrückten Augen geht **Comanche 4** als Simulation durch, dennoch wird das Gefühl vermittelt, einen hochgerüsteten Hubschrauber zu steuern – und das auf spannende und actiongeladene Weise.
Ausgabe: 01/02 | Electronic Arts | ca. € 25,- **83**



B-17 Flying Fortress 2
Im Zweiten Weltkrieg wurde eine ganze Crew benötigt, um eine Bombe abzuwerfen. In B-17 übernimmt der Spieler gleichzeitig alle Aufgaben dieser Piloten, Schützen, Navigatoren und Mediziner.
Ausgabe: 01/01 | Atari | ca. € 15,- **82**





Panzer Elite Special Edition
Neue Missionen und etliche Editoren ergeben zusammen mit dem Originalprogramm die Special Edition der Panzer-Simulation. Trotz des hohen Alters noch immer spannend und anspruchsvoll.
Ausgabe: 11/01 | Koch Media | ca. € 25,- **80**



IL-2 Sturmovik
Ein nahezu perfektes Flugmodell und detailverliebte Grafiken lassen die Herzen von Simulationsfans höher schlagen. Inhaltlich setzt **IL-2** leider auch auf realistische und damit zu langweilige Missionen.
Ausgabe: 01/02 | Ubisoft | ca. € 10,- **77**

ABENTEUER
ADVENTURES

vorgestellt von Benjamin Bezold

Flucht von Monkey Island
Der vierte Teil der berühmten Adventure-Reihe zeichnet sich wie die Vorgänger durch seinen skurrilen Humor aus, verpackt die Geschichte um Tollpatsch Guybrush Threepwood jedoch erstmals in 3D-Grafik.
Ausgabe: 01/01 | Electronic Arts | ca. € 20,- **84**

The Westerner
Westerner ist das erste Adventure, das moderne 3D-Grafik mit klassischer Point&Click-Steuerung verbindet. Köstlicher Humor und knifflige Rätsel komplettieren das klasse Spiel.
Ausgabe: 04/04 | Crimson Cow/dtp | ca. € 40,- **83**

Runaway
Das Point&Click-Adventure mit dem Mix aus gezeichneten Hintergründen und 3D-Charakteren begeistert mit seiner Roadmovie-Story um Mafiosi und Artefakte seit 11/2002 endlich auch deutsche Spieler.
Ausgabe: 01/03 | dtp | ca. € 30,- **83**

The Moment of Silence
Die exzellente Hintergrundgeschichte und die großartigen Synchronsprecher katapultieren **The Moment of Silence** in die Liste der besten fünf Adventures. Größter Schwachpunkt: die hakelige Steuerung.
Ausgabe: 11/04 | dtp | ca. € 45,- **81**

Black Mirror: Der dunkle Spiegel der Seele
Klassisches Point&Click-Adventure für Freunde wohliger Gruselschauer: Begleiten Sie Samuel Gordon durch das Schloss Black Mirror und lüften Sie das Geheimnis seiner Vorfahren.
Ausgabe: 05/04 | dtp | ca. € 40,- **81**

ABENTEUER
ROLLENSPIELE

vorgestellt von Thomas Weiß

Knights of the Old Republic
Unsere neue Rollenspielreferenz macht fast alles richtig – einzig die Kämpfe unterfordern Profis. Überzeugend ist dagegen der riesige Spielumfang mit zahllosen Haupt- und Nebenquests.
Ausgabe: 01/04 | Activision | ca. € 45,- **92**



Gothic 2 Special Edition
Eine stark bevölkerte Welt, furchteinflößende Drachen und eine dichte Storyline sind die Bühne für ein waschechtes Fantasy-Abenteuer, das dem Spieler keine Gelegenheit für eine Verschnaufpause lässt.
Ausgabe: 01/03 | Jowood | Ca. € 40,- **91**



Morrowind
Unzählige Quests, eine gigantische Spielwelt, totale Handlungsfreiheit – für erfahrene Rollenspieler ein Paradies, für Einsteiger ein Labyrinth. Das Add-on **Tribunal** verbessert die Journal-Funktion.
Ausgabe: 07/02 | Ubisoft | ca. € 30,- **91**



Baldur's Gate 2
Eine tolle Story und viele Quests zeichnen **Baldur's Gate 2** aus. In dem technisch veralteten Meisterwerk werden echte Rollenspieler jedoch die Handlungsfreiheit eines **Icewind Dale 2** vermissen.
Ausgabe: 11/00 | Virgin Interactive | ca. € 20,- **89**



Vampire: The Masquerade – Bloodlines
Bloodlines beginnt schwach: Das Tutorial hat dieselbe Wirkung wie eine Schlaftablette. Doch dann geht es los, wie es Rollenspieler lieben: Die Quests verzweigen sich, der schwarze Humor ist allgegenwärtig.
Ausgabe: 02/05 | Activision | ca. € 45,- **88**

ABENTEUER
ACTION-ROLLENSPIELE



vorgestellt von Thomas Weiß

Dungeon Siege
Das Action-Rollenspiel **Dungeon Siege** zeichnet sich durch brillante 3D-Grafik und tolle Atmosphäre aus. Aufgrund der einfachen Steuerung vor allem für Rollenspielanfänger gut geeignet.
Ausgabe: 06/02 | Microsoft | ca. € 30,- **88**



Diablo 2
Die zweidimensionale Grafik des Rollenspiel-Klassikers ist mittlerweile zwar veraltet, dafür trumpft **Diablo 2** aber mit ausgefeilter Charakter-Entwicklung, einfacher Bedienung und düsterer Story auf.
Ausgabe: 08/00 | Vivendi | ca. € 13,- **86**



Sacred
Action à la **Diablo**: Mit Magier und Barbar vermöbeln Sie in **Sacred** allerlei Gesindel. Trotz kurzweiliger Kämpfe erreicht es den Klassiker nicht ganz – dafür ist unter anderem die Bewegungsfreiheit zu eingeschränkt.
Ausgabe: 03/04 | Take 2 | ca. € 35,- **85**



Restricted Area
Wie ein **Diablo** in der Zukunft: Hier kämpfen vier unterschiedliche Charaktere in einer Cyberpunk-Welt, lösen Quests und bauen nach und nach ihre Fähigkeiten aus. Abwechslungsreich und süchtig machend!
Ausgabe: 11/04 | Vidis | ca. € 45,- **81**



Temple of Elemental Evil
Nach 17 Jahren erscheint eine Greyhawk-Umsetzung: **Temple of Elemental Evil** kränkelt zwar am zu kampflastigen Gameplay, ist aber ähnlich komplex wie die Pen&-Paper-Vorlage und noch dazu grafisch wundervoll.
Ausgabe: 12/03 | Atari | ca. € 45,- **79**

ABENTEUER
ONLINE-ROLLENSPIELE

vorgestellt von Thomas Weiß

NEUZUGANG
World of Warcraft
Blizzards erstes Online-Rollenspiel rutscht sogleich an die Spitze des Genres: Mit welcher Liebe zum Detail hier eine Fantasy-Welt geschaffen wurde, die von Anfang bis Ende mit Quests verknüpft ist, sucht seinesgleichen.
Ausgabe: 02/05 | Vivendi | ca. € 45,- **94**

Dark Age of Camelot
Dank der überschaubaren Welt ist **Dark Age of Camelot** ideal für Anfänger, die Online-Rollenspiel-Luft schnuppern wollen. Tipp: Unbedingt zusammen mit den beiden hervorragenden Add-ons kaufen!
Ausgabe: 01/02 | Wanadoo | ca. € 20,- **84**

NEUZUGANG
Everquest 2
Der Nachfolger zum wichtigsten Online-Rollenspiel der Welt fußt auf dem Grundgerüst von Teil 1, ist aber deutlich einsteigerfreundlicher und grafisch weitaus aufwendiger. Die Profi-Alternative zu **WoW**.
Ausgabe: 02/05 | Ubisoft | ca. € 40,- **83**

Everquest
Der Klassiker unter den Rollenspielen protzt mit einer riesigen Spielwelt. Knifflige Charakter-Entwicklung und hoher Schwierigkeitsgrad machen **Everquest** alles andere als einsteigerfreundlich.
Ausgabe: 04/02 | Ubisoft | ca. € 40,- **80**





Anarchy Online
Science-Fiction-Rollenspiel mit toller Grafik und ausgeklügeltem Klassensystem. Hebt sich mit monatlichen Events, welche die Hintergrundstory des Spiels erzählen, vom Rest der Online-Rollenspiele ab.
Ausgabe: 11/01 | Funcom | ca. € 45,- **79**



SPORT
SPORT-SIMULATIONEN

vorgestellt von Benjamin Bezold

Tiger Woods PGA Tour 2005
Das aktuelle Tiger Woods ist alles andere als ein müder Aufguss des Vorgängers. Dank des Editors Game Face 2 können Sie Ihr eigenes Abbild ins Spiel importieren, neue Spiel-Modi runden das Ganze ab.
Ausgabe: 11/04 | Electronic Arts | ca. € 45 **89**

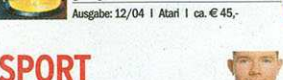
Tiger Woods PGA Tour 2004
Die 2004er-Fassung begeistert durch individuelle Spieler-Erstellung und eine Vielzahl neuer Turniere – dadurch gewinnt die Karriere an Spieltiefe. Ein Geheimtipp für Sparfüchse.
Ausgabe: 11/03 | Electronic Arts | ca. € 15,- **87**

Virtua Tennis
Nur zwei Knöpfe und die Richtungstasten zu nutzen, das mutet unterbelegt an. Das rasante, actionorientierte **Virtua Tennis** zeigt allerdings, dass auch ohne verknotete Finger jede Menge Spielspaß möglich ist.
Ausgabe: 05/02 | Empire Interactive | ca. € 40,- **85**

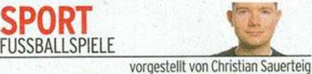
Links LS 2003
Die Grafiken sind fotorealistisch, aber leider auch leblos. Die Ballphysik ist jedoch unübertroffen, die Real-Time-Swing-Steuerung überzeugt und etliche Hilfen erleichtern Neulingen die ersten Schritte.
Ausgabe: 12/02 | Microsoft | ca. € 30,- **84**

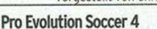


Top Spin
Wer nicht mit einem der 16 Profis aufschlägt, spielt in der motivierenden Kampagne seinen Charakter an die Weltspitze. Steuerung, Ballphysik und Grafik sind gelungen. Nur die Atmosphäre schwächelt.
Ausgabe: 12/04 | Atari | ca. € 45,- **84**

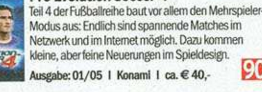


SPORT
FUSSBALLSPIELE

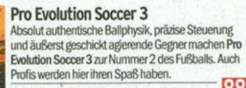




vorgestellt von Christian Sauerteig



Pro Evolution Soccer 4
Teil 4 der Fußballreihe baut vor allem den Mehrspieler-Modus aus: Endlich sind spannende Matches im Netzwerk und im Internet möglich. Dazu kommen kleine, aber feine Neuerungen im Spieldesign.
Ausgabe: 01/05 | Konami | ca. € 40,- **90**



Pro Evolution Soccer 3
Absolut authentische Ballphysik, präzise Steuerung und äußerst geschickt agierende Gegner machen **Pro Evolution Soccer 3** zur Nummer 2 des Fußballs. Auch Profis werden hier ihren Spaß haben.
Ausgabe: 12/03 | Konami | ca. € 35,- **88**



FIFA Football 2005
Mit einer leicht modifizierten Steuerung, Unmengen an Originaldaten sowie der bekanntermaßen guten Grafik verwöhnt **FIFA** zwar jedes Fußballerherz, kann jedoch nicht an **Pro Evolution Soccer 3** vorbeiziehen.
Ausgabe: 11/04 | Electronic Arts | ca. € 50, **84**

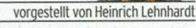


Euro 2004
Meisterschafts-Flair total bietet **Euro 2004**: Neben dem verbesserten „Off the Ball"-System glänzt vor allem das innovative Moralsystem. Die exzellente Grafik trägt viel zur Atmosphäre bei.
Ausgabe: 06/04 | Electronic Arts | ca. € 50,- **80**

FIFA Football 2004
Dank überarbeiteter Ballphysik und besserer KI gelingt EA Sports mit **FIFA 2004** die erste echte Fußballsimulation. Profis werden nicht ganz so gefordert wie in **PES 3**, dafür gibt es einen Online-Modus.
Ausgabe: 12/03 | Electronic Arts | ca. € 50,- **79**

SPORT
AMERICAN SPORTS





vorgestellt von Heinrich Lehnhardt



NBA Live 2005
Neben gewohnt guter Grafik erwarten Sie in **NBA Live 2005** variantenreichere Dribblings, Dunks und Alley-Oops. Außerdem überzeugt der neue „All Star Weekend"-Modus mit Slam-Dunk-Wettbewerb.
Ausgabe: 12/04 | Electronic Arts | ca. € 50,- **90**



Madden NFL 2004
Madden NFL 2004 glänzt durch innovative Features, etwa den neuen Besitzer-Modus, in dem Sie sich als Manager um den Verein kümmern. Auch die Playmaker-Control erweist sich schnell als praktische Erweiterung.
Ausgabe: 11/03 | Electronic Arts | ca. € 20,- **90**



NHL Hockey 2004
Bis zu 20 Spielzeiten sind am Stück möglich. Auch auf dem Eis fühlt sich **NHL 2004** besser an: Wie in der NHL-Realität werden jetzt der Körpereinsatz und ein präzises Passspiel betont.
Ausgabe: 12/03 | Electronic Arts | ca. € 50,- **88**



NBA Live 2004
Stärkere Verteidiger schaffen jetzt häufiger Steals und arbeiten geschickt im Team. Dank „Off the Ball"-System können Sie dem allerdings durchdachte Spielzüge entgegensetzen.
Ausgabe: 01/04 | Electronic Arts | ca. € 50,- **87**





NHL Hockey 2005
Schlechter als der Vorgänger: Zwar wird man in **NHL 2005** mit besserer Grafik, neuen Teams und klügerer KI verwöhnt, allerdings ist die Steuerung verkompliziert und das Spieltempo erhöht worden. Schade!
Ausgabe: 11/04 | Electronic Arts | ca. € 50, **86**

SPORT
MOTORSPORT

vorgestellt von Christian Sauerteig

DTM Race Driver 2
Kein anderes Rennspiel kann es mit dieser Vielfalt aufnehmen: Spiel-Modi, Fahrzeuge, Strecken – in allen Punkten liegt die Simulation vorn. Die aufgebohrte Gegner-KI erlaubt glaubwürdigere Rennen.
Ausgabe: 06/03 | Codemasters | ca. e 45,- **90**

Colin McRae Rally 2005
Dank neuem Karriere-Modus, detaillierten Schadensmodellen und astreiner Fahrphysik schlittert der fünfte Teil der Rallye-Serie ganz locker auf Platz 2 der Motorsport-Charts.
Ausgabe: 11/04 | Codemasters | ca. € 45,- **89**

DTM Race Driver
Die erste Motorsport-Simulation mit echter Hintergrundgeschichte kann auch mit technischen Finessen begeistern. Die zahllosen Autos und Strecken laden zum realitätsgetreuen Fahrspaß ein.
Ausgabe: 04/03 | Codemasters | ca. € 40,- **89**

Colin McRae Rally 4
Warum nicht gleich so: **Colin 4** hat alles, was Teil 3 fehlte. So sind jetzt deutlich mehr Meisterschaften und Einzelrennvarianten, eine größere Zahl von Autos und endlich wieder ein LAN- und Online-Part enthalten.
Ausgabe: 04/04 | Codemasters | ca. € 45,- **88**

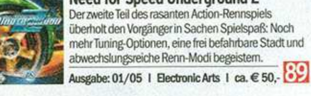


GTR
Das realistischste Rennspiel aller Zeiten kommt aus Schweden. **GTR** simuliert akkurat die FIA-GT-Serie. Fahrphysik und Tuning-Optionen sind vom Feinsten. Die Gegner-KI könnte einen Gang höher schalten.
Ausgabe: 12/04 | 10tacel | ca. € 45,- **86**

SPORT
FUNSPORTS & RENNSPIEL



vorgestellt von Christian Sauerteig



Need for Speed Underground 2
Der zweite Teil des rasanten Action-Rennspiels überholt den Vorgänger in Sachen Spielspaß: Noch mehr Tuning-Optionen, eine frei befahrbare Stadt und abwechslungsreiche Renn-Modi begeistern.
Ausgabe: 01/05 | Electronic Arts | ca. € 50,- **89**



Tony Hawk's Underground 2
Highlight des neuesten **Tony Hawk**-Titels ist der Storymodus. Das Spielprinzip bleibt genial: Je gewagter Ihre Stunts, desto mehr Punkte gibt es. Besonderes Lob verdient der spitzenmäßige Soundtrack.
Ausgabe: 12/04 | Activision | ca. € 35,- **86**



Need for Speed: Underground
Schneller geht's kaum: Die Grafik in **Underground** vermittelt das überwältigendste Geschwindigkeitsgefühl. Noch dazu ist wieder ein Karriere-Modus enthalten – für Arcade-Rennspieler erste Wahl.
Ausgabe: 01/04 | Electronic Arts | ca. € 50,- **86**





Tony Hawk's Pro Skater 4
Neversoft hat mit einem kräftig überarbeiteten Karriere-Modus frischen Wind in seine **Pro Skater**-Reihe gebracht. Dank größerer Levels und abwechslungsreicherer Missionen ist **Tony Hawk 4** extrem spaßig.
Ausgabe: 11/03 | AS Heidelberg | ca. € 40,- **84**



Midnight Club 2
Ein vergleichbares „Freie Fahrt"-Erlebnis war bislang nur aus **Vice City** bekannt und ist für ein Rennspiel revolutionär. Zudem können Sie sich auf das grandiose Fahrgefühl freuen. Einziger Kritikpunkt: mangelnde Spieltiefe.
Ausgabe: 09/03 | Take 2 | ca. € 45,- **83**


DIE STÄRKSTEN SPIELE
DIE BESTEN FILME
DIE COOLSTE TECHNIK

PRAXIS

PC GAMES HILFT

TIPPS&TRICKS-INDEX VERGANGENER AUSGABEN

Hier finden Sie eine Auflistung aller Tipps-Artikel der vergangenen Ausgaben.

PC GAMES HILFT

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht im Tipps&Tricks-Teil von PC Games angesprochen wurde? Dann erhalten Sie kompetente Hilfe per Telefon: Unsere Hotline hilft Ihnen bei allen kniffligen Puzzles, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels – und das fast rund um die Uhr:

0190/824834*

Täglich von 8-24 Uhr
* Der Anruf kostet pro Minute € 1,86.

Per E-Mail an die Tipps&Tricks-Redaktion

hilfe@pcgames.de

Per Eintrag im Tipps&Tricks-Forum auf

www.pcgames.de

TIPPS & TRICKS SERVICE

Sie kommen einfach nicht weiter, verzweifeln am letzten Endgegner oder hängen frustriert an Ihrem Lieblingstitel fest? PC Games hat die Lösung: Per Download auf www.pcgames.de bieten wir Ihnen eine aktuelle Auswahl an Spielelösungen, Cheats und Kurztipps. Den Bereich Tipps finden Sie unter der Rubrik „Spiele". Für den Download ist eine kostenlose Registrierung notwendig. Die Tipps liegen im PDF-Format vor.

DIE SIMS 2 – Öffentliches Techtelmechtel

Mein Sim hat die Karriere eines Casanovas gewählt. Nun ist einer seiner Wünsche, ein Techtelmechtel in der Öffentlichkeit zu haben. Wie stelle ich das denn bloß an?

MARTIN

Petra Fröhlich: Eine Möglichkeit wäre, sich in ein Geschäft mit Umkleidekabinen zu begeben. Steuern Sie Ihren Sim in eine Kabine und laden Sie den gewünschten Sim zum Mitmachen ein. In der Umkleidekabine ist dann die Option „Techtelmechtel" verfügbar – vorausgesetzt, Sie haben eine entsprechend gute Beziehung zu dem auserwählten Techtelmechtel-Opfer.

SYBERIA – Zweite CD im Spiel verlangt

Zur Vollversion der Ausgabe 12/04 gab es häufig die Anfrage, wie man das Problem der Nachfrage nach CD 2 im Spiel behebt. Daher drucken wir die Antwort noch einmal ab.

REDAKTION

Stefan Weiß: Die Frage nach der zweiten CD tritt nur dann auf, wenn Sie bei der Installation **keine** Vollinstallation gewählt haben. Kopieren Sie Ihre Spielstände, die standardmäßig unter **C:\Dokumente – Einstellungen\...** zu finden sind, in ein beliebiges Verzeichnis. Installieren Sie das Spiel erneut (Vollinstallation) und kopieren Sie Ihre Spielstände wieder ins entsprechende Verzeichnis. Jetzt wird das Programm keine CD 2 mehr verlangen, wenn Sie weiterspielen.

DIE SIEDLER: DAS ERBE DER KÖNIGE – Holzbeschaffung

Wie kann ich denn Leonardo das Holz geben (in der Mission „Die Flut")? Außerdem arbeiten die Holzfäller nicht kontinuierlich. Zum guten Schluss: Gibt es eigentlich keine Hotkeyfunktion für die Helden?

FRANK

Petra Fröhlich: Leonardo bekommt sein Holz, indem Sie das Tribut-Menü benutzen, wenn Sie die erforderliche Menge erwirtschaftet haben. Holzfäller hören auf zu arbeiten, sobald ein Waldgebiet abgeholzt wurde. Danach müssen Sie den Burschen manuell ein neues Erntegebiet zuweisen. Eine Hotkey-Funktion für die Helden gibt es noch nicht, sie wird aber wahrscheinlich mit einem Patch nachgeliefert.

DIE SIEDLER: DAS ERBE DER KÖNIGE – Einheitenaufwertung

Wenn ich zum Beispiel das Kettenhemd für die Schwertkämpfer erforsche, werden dann Einheiten, die ich schon besitze, gleich mit aufgewertet?

BASTIAN

Thomas Weiß: Schauen Sie sich einmal die schon trainierten Einheiten genauer an. Sobald das Upgrade fertig gestellt ist, verändern sich die Figuren grafisch. Das heißt, auch die bereits vorhandenen Truppen erhalten das frisch erworbene Upgrade automatisch mit.

SPELLFORCE: SHADOW OF THE PHOENIX – Fehlermeldung

Nach der Prüfung und dem Gespräch mit Uru wird eine Zwischensequenz abgespielt. Da ich den Angriff auf die Stadt hinterlistig fand, wollte ich noch einige Türme zum Schutz bauen. Zu diesem Zweck habe ich einen älteren Spielstand geladen und die Abwehrtürme errichtet. Jetzt bleibt das Video aber gleich nach dem ersten Satz hängen und es kommt zu folgender Fehlermeldung:
critical error: assentment failed
message: cg figure toolbox:do cmdscript goto: cannot walk to target,npc 11784, fugure 310, target 288,268, range 0. Woran liegt das?

OLIVER

Stefan Weiß: Dieser Fehler ist den Entwicklern bekannt. Er hängt mit Gebäuden zusammen, die zwischen dem südlichen Grenztor und

SPELLFORCE: SHADOW OF THE PHOENIX



BAUVERBOT Halten Sie den gezeigten Bereich von Kathai gebäudefrei, dann gibt es keine Probleme.

DIE SIMS 2



PRICKELND Sobald Ihr Sim in der Umkleide ist, lässt sich der Partner herbeirufen, um mitzumachen.

dem See auf der Ostseite der Stadt gebaut wurden. Wurde das Areal (siehe Screenshot) vom Spieler zugebaut, so können einige Figuren in der Zwischensequenz nicht an ihre Positionen laufen. Reißen Sie die Gebäude an dieser Stelle ab, bevor Sie mit Uru sprechen, dann sollte der Fehler nicht mehr auftreten. Im kommenden Patch wird die kritische Fehlermeldung aber mit Sicherheit behoben sein. Dann laufen die Figuren zwar auch nicht mehr auf ihre Position, wenn der Weg zugebaut ist, aber das Spiel läuft trotzdem weiter.

NFS UNDERGROUND 2
Verschwundene Autos

Im Vorgängerspiel konnte man sein Auto tauschen, dabei wurden alle Tuningteile automatisch in den neuen Boliden übernommen. Bei Bedarf konnte man sich den eingetauschten Flitzer auch problemlos wieder zurückholen. Im aktuellen NfS-Titel ist mein eingetauschter Wagen allerdings spurlos verschwunden. Auch von den Tuningteilen fehlt im neuen Wagen jede Spur. Habe ich da etwas übersehen oder ist das gar ein lästiger Bug im Spiel?

DANIEL

Christian Sauerteig: Nein, es handelt sich dabei um keinen Bug. Wichtig: In **NfS Underground 2** müssen Sie aufpassen, zu welchem Zeitpunkt Sie Ihre Wagen tauschen. Der Grund dafür ist ganz simpel: Mit jedem erhaltenen Sponsorenvertrag wird in der Garage ein Slot freigeschaltet, in dem die Autos geparkt werden. Wenn alle Slots belegt sind und Sie ein Auto tauschen, geht Ihnen dieses Fahrzeug verloren – inklusive all seiner Tuningteile. Übrigens müssen die Tuning- und Anbauteile für jedes Fahrzeug angeschafft werden, ein Hin- und Hertauschen der Teile zwischen den Fahrzeugen ist nicht möglich.

THE FALL: LAST DAYS OF GAIA
Bastelstube

Ich habe nun schon etliche Gegenstände in meinem Inventar, die ich gerne im Bastelmenü benutzen würde. Ein Blick ins Fall-Forum zeigt aber, dass die Sache mit der Kombination von Gegenständen wohl kaum funktioniert.

JÜRGEN

Christoph Holowaty: Die Kombination von Gegenständen scheint in der Tat große Probleme zu bereiten, da leider auch im Handbuch kaum brauchbare Informationen darüber stehen. Sie benötigen auf jeden Fall eine Figur mit hoher Technik-Fertigkeit, dazu die entspre-

Stolperstein des Monats

Half-Life 2 – Steam-Probleme und Offline-Modus

Im zweiten Teil der Halbwehrtszeit liegen die Tücken weniger im Spielablauf selbst als vielmehr auf softwaretechnischer Seite. Den des Englischen mächtigen Spielern legen wir deshalb die Seite www.steampowered.com ans Herz, wo Sie Lösungen zu den gängigsten Problemen bekommen.

*Ich habe **Half-Life 2** installiert und den Steam-Account erstellt, woraufhin die Spieledaten freigeschaltet und ein Update heruntergeladen wurden. Das hat ewig gedauert, denn ich habe nur ein altes Modem. Nun wollte ich einfach stinknormal den Einzelspieler-Modus zocken, aber es wird eine Internetverbindung verlangt. Wie kann ich offline spielen?*

HANNES

Das sollte durchaus funktionieren, die Prozedur muss aber wirklich komplett durchgeführt, also auch der Account bestätigt worden sein. Gehen Sie wie folgt vor:

1. Starten Sie Steam erst einmal mit bestehender Internetverbindung – und nicht direkt **Half-Life 2**. Beim Einloggen müssen Sie darauf achten, dass das Häkchen bei „Mein Passwort speichern" gesetzt ist.
2. Um sicherzugehen, dass die Daten wirklich gespeichert werden, rechtsklicken Sie auf das Steam-Symbol in der Symbolleiste und wählen **Einstellungen**. Unter dem Reiter **Account** darf kein Häkchen stehen!
3. Bei dieser Gelegenheit können Sie als Modembesitzer auch gleich die automatischen Aktualisierungen ausschalten, falls Ihnen Updates zu lange dauern: Gehen Sie abermals mit der rechten Maustaste auf das Steam-Symbol, wählen Sie „Spiele spielen", rechtsklicken Sie auf **Half-Life 2**, drücken Sie auf **Eigenschaften** und deaktivieren Sie dort die Überprüfungen.
4. Beenden Sie Steam und den Internetzugang. Starten Sie nun entweder Steam oder das Spiel selbst. In dem auftauchenden Dialog müssen Sie jetzt lediglich die Schaltfläche für den Offline-Modus anklicken.

Wenn ich die DVD einlege, blinkt ein paar Mal die LED – und das war's. Über den Explorer oder Arbeitsplatz hab ich es ebenfalls versucht, da bleibt der Rechner hängen. Das Laufwerk funktioniert sonst einwandfrei.

MIKE

Eine todsichere Lösung kennen wir nicht, aber es gibt zwei Möglichkeiten, doch noch ohne große Mühe in den Genuss des Spiels zu kommen. Probieren Sie die Scheibe auf alle Fälle in einem anderen Laufwerk aus. Sollte der Datenträger funktionieren, installieren Sie Ihren ASPI-Treiber neu. Über eine Suchmaschine sollten Sie fündig werden. Falls das nicht zum Erfolg führt, besuchen Sie die Seite des Laufwerksherstellers. Eventuell gibt es eine aktuellere Firmware, die das Problem behebt. Das ist jedoch nur bedingt zu empfehlen, da das Update auch fehlschlagen kann.

Am Ende von „Folgt Freeman" stehe ich auf dem verwüsteten Hausdach. Die Strider sind weg und es treiben sich keine Soldaten mehr herum. Ein Mitstreiter erzählt etwas von einem Pferd und nicht weit weg ist eine Pferdestatue, aber wie komme ich da hin? Ich kann nicht auf die Straße springen. Ich habe extra Teile dafür zusammengetragen, doch es klappt nicht.

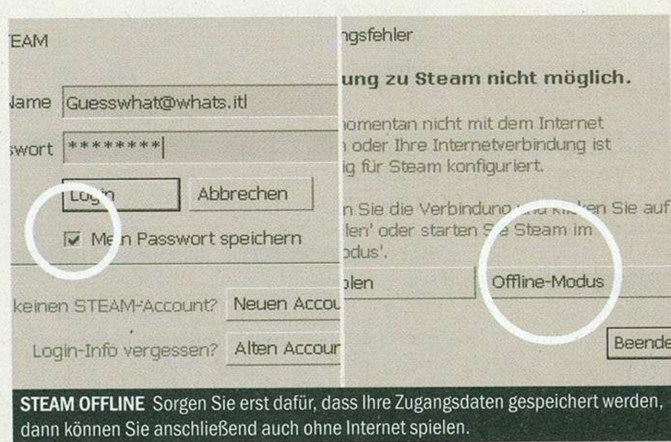
KLAUS

Es gibt nur eine Stelle, an der Sie nach unten gleiten können. Laufen Sie ganz oben zu der Kiste mit den Raketen. Gehen Sie von dort aus quasi im Viereck über die Balken bis zu der tiefen Kerbe im Mauerwerk.

Meine Internetverbindung läuft eigentlich super, nur Steam bekommt keine Verbindung. Wie konfiguriere ich meine Internetvebindung richtig für Steam?

MARIUS

Öffnen Sie in Firewall oder Router folgende Ports:
UDP 1200 (Für den Freunde-Dienst)
UDP 27000 Bis einschließlich 27015
TCP 27020 Bis einschließlich 27050
UDP: 27015 und 27020 (nur für eigenen Server nötig)
TCP: 27015 (nur für Rcon-Zugiff auf eigenen Server nötig)



STEAM OFFLINE Sorgen Sie erst dafür, dass Ihre Zugangsdaten gespeichert werden, dann können Sie anschließend auch ohne Internet spielen.



RUINE Laufen Sie nach der Schlacht ganz oben von der Kiste aus über die Stahlträger. Anders kommen Sie nicht nach unten.



VAMPIRE

DÄMONISCH Die Jägerin finden Sie im Ramen Shop gegenüber dem White Cloud.



ROME: TOTAL WAR

ÜBERRASCHUNG! Ziehen Sie die Mannen vor die Stadt und warten Sie. Aufständische haben keine Chance gegen gute Truppen.

THE FALL: LAST DAYS OF GAIA

BASTELSTUNDE Mögliche Kombinationen werden im Inventarfenster braun hinterlegt dargestellt.

chenden Talente wie „Waffen reparieren" und „Munition manipulieren". Funktionierende Kombinationen sind zum Beispiel:
A) Laserpointer plus Klebeband plus Schalldämpfer. Diese Teile lassen sich an eine STEYR TMP bauen.
B) Feile plus diverse Munition (zum Beispiel 9mm), daraus lässt sich die so genannte Dum-Dum-Munition herstellen, die einen Schadensbonus von +1 gibt.
C) Modifizierbare Waffe plus Schalldämpfer
D) Modifizierbare Waffe plus Lasermarkierer plus Klebeband. Dies klappt zum Beispiel bei Maschinenpistolen (MP5, UMP).

ROME: TOTAL WAR
Verschmutzte Städte

Was kann ich eigentlich gegen die Verschmutzung in meinen Städten tun? Bäder habe ich schon errichtet.

ARMIN

Ansgar Steidle: Bäder sind schon mal eine gute Maßnahme, aber viel wichtiger ist die Anlage einer Kanalisation in der Stadt. Trotzdem lässt sich Schmutz in den Städten auf Dauer nicht vermeiden. Dies führt in der Regel zur Rebellion. Versuchen Sie doch mal folgenden Trick: Verlassen Sie für eine Runde die entsprechende Stadt und warten Sie die Rebellion ab. Erobern Sie nun die Stadt und machen Sie diese dem Erdboden gleich. Danach bauen Sie die Stadt wieder neu auf. Versuchen Sie außerdem, das Bevölkerungswachstum zu minimieren, indem Sie zum Beispiel weniger Äcker anlegen oder an der Steuerschraube drehen. So dauert es länger, bis die Stadtverschmutzung einsetzt.

VAMPIRE: DIE MASKERADE - BLOODLINES
Pumpenstation

Ich bin jetzt in der Kanalisation bei der Pumpenstation angelangt – dort, wo auch die Elektroblitze sind. Man muss in dem Raum den Strom abstellen und die Pumpstation betätigen. Egal wie ich es anstelle, ich schaffe es einfach nicht, in die Tanks zu gelangen. Hängt das vielleicht mit dem Passwort zusammen?

DENNIS

Dirk Gooding: Es ist gar nicht zwingend notwendig, sich in das System zu hacken. Betätigen Sie einfach den Hebel, der sich an der Pumpstation befindet. Die Anlage muss zuerst ausgeschaltet und danach sofort wieder eingeschaltet werden. Jetzt kommt ein Zeitfaktor ins Spiel. Sie müssen so schnell wie möglich ins Wasser springen und sich rechts halten.

VAMPIRE: DIE MASKERADE - BLOODLINES
Die Jägerin

Wie löst man die Jäger-Quest in Chinatown?

PAUL

Dirk Gooding: Gehen Sie von der Jägerin zu Ming Xiao. Fragen Sie dort nach dem Dämon. So erfahren Sie, dass sich ein solches Monster im Red Dragon aufhält. Begeben Sie sich dorthin und vereinbaren mit dem Knilch in der linken Ecke ein Treffen. Wieder bei der Jägerin angelangt, werden Sie zum Fischmarkt bestellt. Die Tür hinter der Jägerin führt Sie zum besagten Dämon. Machen Sie mit dem Vieh kurzen Prozess, um die Quest zu lösen.

Tipps & Cheats

VAMPIRE: BLOODLINES

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Spielverknüpfung, wählen Sie **Eigenschaften** und schreiben Sie ans Ende der Zeile **Ziel** den Parameter **–console**. Benutzen Sie zuerst einmalig die **Esc**-Taste, um kurz in das Menü zu wechseln. Danach rufen Sie die Konsole mit der **^**-(Zirkumflex-)Taste auf. Um das Fenster wieder zu schließen, benutzen Sie **Escape**. Notfalls geben Sie **questlog** ein, falls die Steuerung hängt. Mit **Tabulator** vervollständigen Sie die Eingaben, mit den Richtungspfeilen Hoch/Runter wechseln Sie durch die verschiedenen Befehle.

Cheat	Wirkung
god	Unverwundbarkeit
givexp x	x Erfahrungspunkte erhalten
gamma x	Gammawert auf x setzen
blood x	Blutvorrat auf x setzen
brightness x	Helligkeit auf x setzen
buddha	Unsterblichkeit
god	Unverwundbarkeit
cmdlist	Befehlsliste
faith	Glaubenspunkte
cl_showfps 1/0	Bilder je Sekunde zeigen an/aus
noclip	Durch Wände gehen
impulse 101	Volle Ausrüstung
giftxp x	x Erfahrungspunkte erhalten

ROLLERCOASTER TYCOON 3

Knöpfen Sie sich während des Spielens einen Ihrer Parkbesucher vor und ändern Sie den Namen in einen aus unserer Liste um.

Name	Wirkung
Atari	Gäste biegen sich vor Lachen
Chris Sawyer	Gäste springen vor Freude
Frontier	Unkaputtbare Fahrgeschäfte
Guido Fawkes	Erweiterter Feuerwerkseditor
James Hunt	Per Buggy durch den Park
John Wardley	Höhenbegrenzung aufheben
Sam Denney	Gäste fahren nur Achterbahn
Jon Roach	Gäste fahren alles andere

NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

Starten Sie das Spiel. Nach dem Intro geben Sie in dem Startbildschirm mit dem Hinweis **Press Enter** die Befehle ein. Falls der Code korrekt war, ertönt ein kurzes Signal.

Cheat	Wirkung
davidchoeart	David Choe
gimmechingy	Chingy
gimmevisual1	Visual Upgrades Level 1
gimmevisual2	Visual Upgrades Level 2
goforoldspice	Old Spice Vinyl
gotmycingular	Cingular
gottaedge	Edge
gottahavebk	Burger King
needperformance1	Tuningteile Level 1
needperformance2	Tuningteile Level 2
opendoors	Doors
ordermeaby	1.000 Startgeld für Karriere-Modus
regmebaby	RX8 und Skyline für Quickrace
regmybank	200 Startgeld für Karriere-Modus
shinestreetbright	Unbekannt
tunejapantuning	Japantuning
wannacapone	Capone
yodogg	Snoop Dogg

AXIS & ALLIES

Betätigen Sie während des Spielens die **Enter**- oder **Eingabetaste** für die Chat-Zeile, gefolgt von einem der aufgeführten Cheats:

Cheat	Wirkung
enigma	Karte aufdecken
fieldpromotion	100 Erfahrungspunkte
isurrender	Sofortige Niederlage
rosieriveter	Bauten sofort fertig
swissbank	100 Geld
veday	Sofortiger Sieg

Half-Life 2

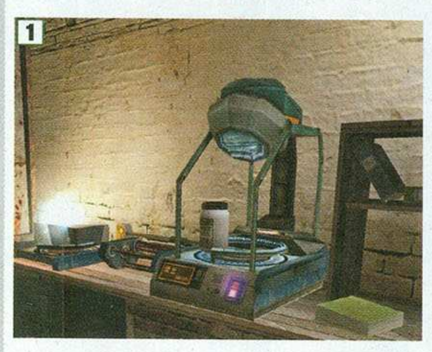
Half-Life 2 bietet eine Fülle von mehr oder weniger kleinen Sehenswürdigkeiten und versteckten Anspielungen. Laufen Sie mit offenen Augen durch Gordons Welt, so entdecken Sie noch einiges mehr.

Eastereggs

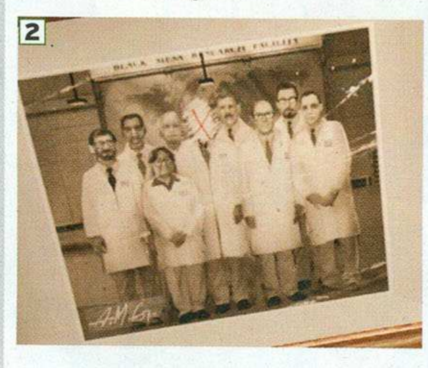
Ein denkwürdiger Tag

In dem Labor gibt es eine Menge Kuriositäten zu bewundern. Um nur einige zu erwähnen:

1. Sie können Sachen teleportieren. Zuerst steht nur ein Kaktus auf den zwei „Tellern", es funktioniert allerdings auch mit anderem Krempel wie beispielsweise Büchern oder einer Granate – wenn Sie schnell genug sind.



2. Zudem finden Sie ein Foto an der Wand, auf welchem die Wissenschaftler von Black Mesa zu sehen sind. Bei einem der Leute ist nur ein weißer Fleck anstatt des Kopfes zu erkennen: Dr. Breen, der damals in Black Mesa als Leiter tätig war.



Wassergefahr

3. Drehen Sie sich gleich hinter der ersten Rampe um, an der Seite ist ein Lambdazeichen zu erkennen. Klettern Sie auf die Leiter, auf den Gittern bekommen Sie Munition. Nur zehn Meter weiter halten Sie an der roten Scheune. Auf dem Dachboden entfernen Sie das Fass, das den Flaschenzug blockiert, und heimsen den Nachschub ein. Den Hinweis darauf bekommen Sie im vorangegangenen Dialog.

4. Das nächste Mal stoppen Sie an der Stelle nach der Rampe mit den blauen Behältern, wo der Transporter die Soldaten absetzt. Rechts sehen Sie das orangefarbene Logo vor einem Schacht, der in eine Höhle führt. Tauchen Sie durch das Wasser.



5. Nachdem Sie den letzten Minen werfenden Hubschrauber erledigt haben, kurbeln Sie wieder mal ein Schleusentor nach oben. Statt jetzt, wie vorgesehen, rechts über den Steg zum Haus zu fahren, begeben Sie sich geradeaus zu den zwei Abwasserröhren in der Betonwand. Das linke Gitter steht einen Spalt offen. Dort gelangen Sie in eine zweite Höhle, in der ein Vortigaunt haust und sich gerade ein paar Headcraps grillt. Vorsicht: Da dort der Boden mit radioaktivem Schlamm bedeckt ist, sollten Sie vorher speichern oder die Cheats benutzen – eventuell kommen Sie nicht mehr lebend raus.

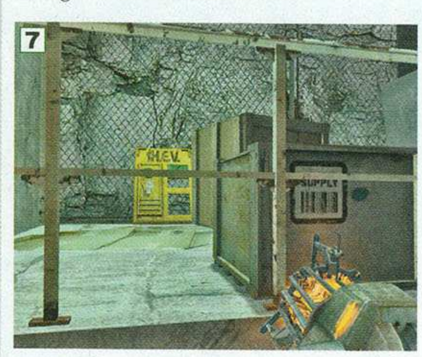


Black Mesa East

6. Wenn Sie mit dem Lift in den Keller fahren, sehen Sie die Außerirdischen und die „Rebellen" bei ihren alltäglichen Beschäftigungen wie Schachspielen und Kochen. Im Labor selbst gibt es wieder einige nette Spielereien wie die „wissenschaftlichen" Bücher in den Regalen und die Times mit der Nachricht „Earth Surrenders".



7. Ein wirklich nettes Osterei gibt's gleich darauf: Nachdem Sie von Alyx das Graviton in Empfang genommen haben, klettern Sie daneben zu dem Geländer hoch. Dort lagert nicht nur Ausrüstung, sondern auch die Frontplatte eines altgedienten HEV-Anzug-Ladegeräts aus dem ersten Teil.



Warnhinweise

8. Alle besseren Combine-Soldaten haben auf ihrer Maske einen Sicherheitshinweis in Form eines weißen Aufklebers. Wahrscheinlich sind die Combines körperlich modifiziert oder tatsächlich Außerirdische und deshalb außerstande, ohne die Masken zu atmen. Die erste Theorie wird durch Zeichnungen bestätigt, die die Evolution darstellen. Eine davon sehen Sie auf Highway 17, nahe dem Wagen, der Strom für die Barriere liefert. Klettern Sie über das umgebogene Zaunstück zum Gastank.



Held der Vortigaunts

9. Sprechen Sie einen der braunen Zeitgenossen mehrmals an. Genug Zeit dazu haben Sie beispielsweise im Container mit dem Fernseher, wenn Sie die Kanone für das Boot bekommen oder bei dem Burschen in der versteckten Höhle zu Besuch sind. Die Vortigaunts lobpreisen Dr. Freeman bei jeder Gelegenheit und gehen auf frühere Kämpfe und Heldentaten ein. Der Kerl im Black-Mesa-East-Labor ist dagegen Eli Vance vollends ergeben.

Alte Bekannte am Rand

10. Als Begrenzung in den Levels mit Gewässern dienen die merkwürdigen Wasserwürmer, die es bereits in einer weniger tödlichen Version im ersten Teil in einigen Tümpeln zu bewundern gab.

Cheats

Um die Cheats nutzen zu können, gehen Sie ins Spielemenü von Steam, rechtsklicken auf „**Half-Life 2**" und wählen „**Eigenschaften**". Drücken Sie die Schaltfläche „**Start-Optionen**". In die Zeile schreiben Sie den Parameter **–console**. Wenn Sie nun das Spiel starten, ist das Konsolenfenster offen und bleibt während des Spielens im Hintergrund. Kehren Sie einfach per „**Esc**"-Taste ins Menü zurück, um die Befehle einzugeben. Mit dem Kommando **sv_cheats 1** aktivieren Sie die Cheats.

Cheat	Wirkung
buddha	Unsterblichkeit
cl_drawhud 0/1	Statusanzeige aus/an
cl_showfps 0/1	Bilder pro Sekunde zeigen aus/an
Demoui	Abspielmenü
fov x	Sichtwinkel in x Grad
god	Unverwundbarkeit
impulse 101	Alle Waffen und Munition
impulse 82	Jeep
impulse 83	Luftkissenfahrzeug
Mat_fullbright 0/1	Alles aufhellen aus/an
Mat_wireframe 0/1	Drahtgittermodell zeigen aus/an
noclip	Durch Wände gehen
notarget	Unsichtbar für Gegner
playdemo x	Demo x abspielen
R_drawviewmodel 0/1	Waffe ausblenden/zeigen
record x	Demo x aufnehmen
stop	Aufnahme beenden
sv_unlocked-chapters 14	Alle Levels anwählbar
Timerefresh	Kurzer Leistungscheck

Mit **give** und einem Namen aus der unteren Liste bekommen Sie beliebige Waffen beziehungsweise benötigtes Zubehör. Als Beispiel tippen Sie **give weapon_357** ein, um den Revolver zu erhalten.

Waffenliste	
weapon_357	item_ar2_grenade
weapon_ar2	item_battery
weapon_bugbait	item_box_buckshot
weapon_crossbow	item_box_mrounds
weapon_crowbar	item_box_srounds
weapon_frag	item_healthkit
weapon_physcannon	item_healthvial
weapon_pistol	item_ml_grenade
weapon_rpg	item_suit
weapon_shotgun	
weapon_smg1	

Mit dem Befehl **maps *** lassen Sie sich alle Kartennamen auflisten, mit **map** plus dem Kartennamen dahinter starten Sie den gewünschten Level.

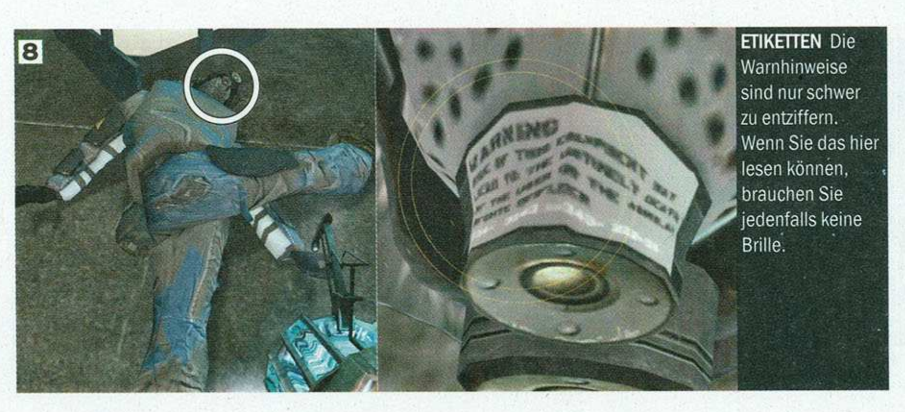
Kartenliste	
credits	d2_coast_09
d1_canals_01	d2_coast_10
d1_canals_01a	d2_coast_11
d1_canals_02	d2_coast_12
d1_canals_03	d2_prison_01
d1_canals_05	d2_prison_02
d1_canals_06	d2_prison_03
d1_canals_07	d2_prison_04
d1_canals_08	d2_prison_05
d1_canals_09	d2_prison_06
d1_canals_10	d2_prison_07
d1_canals_11	d2_prison_08
d1_canals_12	d3_breen_01
d1_canals_13	d3_c17_01
d1_eli_01	d3_c17_02
d1_eli_02	d3_c17_03
d1_town_01	d3_c17_04
d1_town_01a	d3_c17_05
d1_town_02	d3_c17_06a
d1_town_02a	d3_c17_06b
d1_town_03	d3_c17_07
d1_town_04	d3_c17_08
d1_town_05	d3_c17_09
d1_trainstation_01	d3_c17_10a
d1_trainstation_02	d3_c17_10b
d1_trainstation_03	d3_c17_11
d1_trainstation_04	d3_c17_12
d1_trainstation_05	d3_c17_12b
d1_trainstation_06	d3_c17_13
d2_coast_01	d3_citadel_01
d2_coast_03	d3_citadel_02
d2_coast_04	d3_citadel_03
d2_coast_05	d3_citadel_04
d2_coast_07	d3_citadel_05
d2_coast_08	intro

Die Sprache ändern

Falls Sie lieber mit der Originalsprache spielen möchten, so gehen Sie wie folgt vor: Starten Sie Steam, gehen Sie ins Einstellungsmenü und wählen Sie den Reiter „Sprache". Dort stellen Sie ein, welche Sprache Steam und die installierten Spiele verwenden sollen.

Nützlich: Pistole aufladen

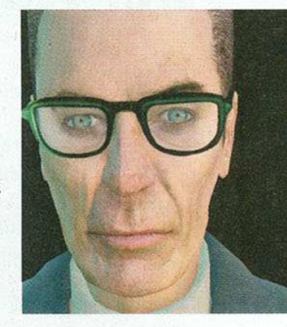
Die normale Pistole lässt sich „aufladen". Drücken Sie die linke und danach die rechte Maustaste und halten Sie sie gedrückt. Wenn Sie nun die rechte Taste loslassen, feuert die Waffe alle Schüsse auf einmal ab, die in der Zwischenzeit abgegeben worden wären.



ETIKETTEN Die Warnhinweise sind nur schwer zu entziffern. Wenn Sie das hier lesen können, brauchen Sie jedenfalls keine Brille.

Die G-Man-Verschwörung

Wer ist eigentlich der G-Man?



Gordons Arbeitgeber taucht immer wieder im Spiel auf und zieht die Fäden im Hintergrund. Der Name könnte ihn als einfachen Regierungsbeamten ausweisen (also G von Government). Andererseits hat er eine Ähnlichkeit mit Gordon, wenn man sich Brille und Bart hinzudenkt. Ist **G-Man** der **Gordon Freeman** aus der Zukunft oder ein Verwandter? Ein paar der Orte, an denen Sie ihn zu Gesicht bekommen:

Ein denkwürdiger Tag

Nachdem Barney hereingekommen ist, schaltet er die Überwachungskameras durch. Auf dem Schirm sehen Sie einen Combine-Soldaten und einen kurzen Moment lang den G-Man.

Kanal-Route

Im zweiten Abschnitt steht in einem Container ein Mann mit einem Vortigaunt, der Ihren Anzug mit Energie auflädt. Schauen Sie sich das Fernsehgerät genau an. Auf dem Programm steht heute ein alter Bekannter.

Wassergefahr



In diesem Level taucht der geheimnisvolle Charakter am laufenden Band auf. Gleich zu Beginn der Bootsfahrt sehen Sie den Kerl oben vor einer roten Scheune. Achten Sie während der Fahrt auf die an den Wohnblöcken angebrachten Übertragungsschirme, dort ist sein Bild zu sehen. Im Abschnitt hinter der Basis, in der Sie das Bordgeschütz erhalten haben, treffen Sie noch einmal auf den mysteriösen Mann. Wenn der Transporter über Ihren Kopf hinwegbraust, sehen Sie ihn oben auf dem Laufsteg der Verbindungsgänge über den Kanal. Zudem ist er an der zweiten überdachten Schleuse zwischen den Containern anzutreffen.

Ravenholm

Nachdem Sie sich aus dem Stollen gerettet und die Heckenschützen hinter sich gelassen haben, kommen Sie zu drei Zugwaggons, die ein Y formen und die Gleise blockieren. Bevor Sie nun den Rebellen in der Fabrikhalle zu Hilfe eilen, knien Sie sich links an die Ecke des vorderen Wagens und lugen durch den Spalt. Der G-Man verlässt gerade in aller Seelenruhe den Schauplatz.

Highway 17



Ein weiterer Fundort: Nachdem Sie den Buggy bekommen haben, fahren Sie zum zweiten Stampfer. Im Haus daneben halten sich Soldaten auf, die ein Fernglas aufgebaut haben, um die Rebellen auszuspionieren. Schauen Sie durch: Sie können den Anzugträger bei Verhandlungen beobachten.

Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde

„Und so war nun die Stadt belagert, eingeschlossen in einem Ring von Feinden. Der Rammas war zerstört und der ganze Pelennor dem Feind preisgegeben." In Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde fühlt man sich wirklich mittendrin. Wie Sie Mittelerde von Sauron befreien, erfahren Sie hier.

Allgemeine Tipps

Ganz und gar hastig

1. Baumbart würden wahrscheinlich alle Blätter ausfallen, müsste er die Schlachten schlagen, die der Spieler zu bestreiten hat. Auch wenn es im Prinzip keine zeitliche Begrenzung in einer Mission gibt, ist eine schnelle Kartenaufklärung oberstes Gebot. Der Grund dafür ist ganz einfach: Die KI erkundet in der Regel selbst erst einmal das Gebiet, um Ressourcenplätze einzunehmen und die Wirtschaft anzukurbeln.
2. Wer dem Gegner früh genug die Bauplätze streitig macht, verlangsamt dessen Truppenproduktion erheblich. Wichtig: Die KI entwickelt ebenfalls erst einmal Gebäude-Upgrades, um zum Beispiel Sägemühlen mit Abwehrtürmen zu versehen.

Klasse statt Masse

1. Verluste gehören in der Regel zum Kriegsgeschäft dazu – schließlich lassen sich Truppen ja nachproduzieren. In **Die Schlacht um Mittelerde** ist es jedoch wichtiger, möglichst keine Einheiten zu verlieren, damit sie stetig Erfahrung sammeln und so ranghöhere Stufen erreichen können.
2. Die Boni der höheren Ränge stellen einen enormen Vorteil in den folgenden Missionen dar, da die Einheiten übernommen werden. Versuchen Sie, durch geschickte Missionswahl (siehe Kampagnenverlauf) die Kommandopunkte schnell nach oben zu treiben.
3. Es macht keinen Sinn, diese Punkte für Arbeiter auszugeben, die automatische Reparaturfunktion der Gebäude reicht völlig aus. Achtung: Auf der guten Seite ist bei 300 Punkten Schluss, das entspricht zum Beispiel 15 Bataillonen zu je 20 Punkten.

Gezielt aufsteigen

Fassen Sie Helden und Einheiten, die Sie hochleveln möchten, in einer Gruppe zusammen. Somit bleibt die Übersicht darüber gewahrt, welche Truppen noch an Gefechten in der jeweiligen Mission teilnehmen müssen, um die nötigen Erfahrungspunkte für einen Aufstieg zu sammeln.

Training zahlt sich aus

1. Auch wenn sich die ersten Missionen recht schnell abwickeln lassen, sollten Sie die Zeit nutzen, um Helden und Truppen zu verbessern. Gegen Kampagnenende erwarten Sie auf der Gegenseite Einheiten der Stufe 10 – es ist ratsam, die eigenen Truppen spätestens bis dahin hochgelevelt zu haben.
2. Sobald die gegnerische Partei in einer Mission auf einen Stützpunkt (meistens die Hauptbasis) zurückgedrängt wurde, lassen sich die eigenen Truppen bequem außer Reichweite der Abwehranlagen aufbauen. Warten Sie ab, bis die andere Seite wieder Soldaten aussendet, und fangen Sie diese immer wieder ab. So sammeln die eigenen Krieger langsam, aber sicher die nötige Erfahrung, um aufzusteigen. Je früher Sie diese Taktik verfolgen, umso schlagkräftiger werden die Trupps in den späteren Missionen. Beispielsweise verfügte in der guten Kampagne Held Eomer schon über Rang 8, als er am Waldrand von Fangorn (Akt 7) anlangte. Seine Rohirrim hatten derweil Rang 5 erreicht. Damit lässt sich die entsprechende Mission im Handumdrehen lösen.

Ich will mehr Power

1. Nicht nur Truppen und Helden werden durch die Gefechte verbessert. Auch der Powerbalken im Palantir-Menü füllt sich stetig, je mehr Gefechte Sie in einer Mission bestreiten. Auf diese Weise gelangen Sie schon früh an die effektiven Zauberkräfte. Beispielsweise hilft auf der guten Seite der Elbenwald, den Sie schon in der vierten Mission freispielen können, immens weiter.
2. Der komplette Powerbaum benötigt 80 Punkte (gute Seite), durch Missionsbelohnungen sind jedoch nur 36 Punkte erreichbar. Den Rest verdienen Sie durch fleißiges Spielen. Auf der bösen Seite umfasst der Powerbaum sogar 83 Punkte. Wer die Kampagnenmissionen ganz ausschöpft, verdient sich auf diese Weise ebenfalls 36 Punkte. Wer mehr Punkte will, spielt lange.

Zitadellenaufbau

1. Rohstoffe stellen meist kein Problem dar, belegen Sie daher ruhig alle Abwehrbauplätze schnellstens mit den entsprechenden Einrichtungen.
2. Außenposten (drei Bauplätze) dienen in der Regel dazu, den Frontkämpfern eine Rastmöglichkeit zu geben. Errichten Sie daher auf den drei verfügbaren Bauplätzen Heilgebäude beziehungsweise Gebäude, die einen Verteidigungsbonus geben.
3. Auf größeren Karten empfiehlt es sich, die Militärgebäude nach vorn zu verlagern, damit eventuelle Nachschubtruppen möglichst kurze Wege zur Front haben.

Der lange Marsch

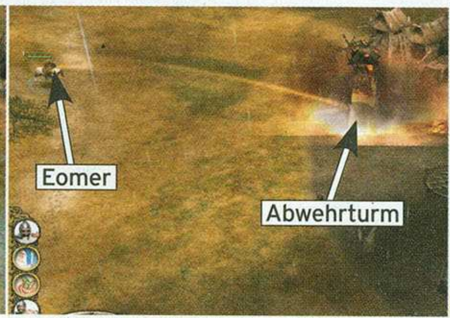
1. Denken Sie daran, dass Sie im jeweiligen Kampagnenverlauf über je zwei Armeen gebieten. Es ist sinnvoll, möglichst viele der frei wählbaren Missionen zu spielen, um beide Armeen bis zum Maximum zu steigern. Jeder Kommandopunkt und jeder Truppenrang, den Sie mehr haben, zahlt sich aus, da die späteren Missionen wirklich schwer sind. Unsere Kampagnenübersicht hilft Ihnen weiter.
2. Nach der Schlacht um Minas Tirith wird die Missionswahl ein wenig wie beim Brettspiel **Risiko** bestimmt. Erobert beispielsweise die Armee von Gondor die Region Emyn Arnen, so ist danach das angrenzende Gebiet Süd-Ithilien verfügbar.

Sturm auf die Zitadelle

Problematisch sind die Abwehrtürme und der stetige Truppennachschub des Gegners. In der Regel hilft folgende Taktik weiter:
1. Erobern Sie zunächst die wirtschaftlichen Bauplätze auf der Karte.
2. Setzen Sie Helden und Fernkämpfer ein, um einen oder zwei Türme zu zerstören, damit eine Lücke in der Verteidigung entsteht.
3. Sofort stürzen sich starke Nahkämpfer auf ein Militärgebäude, damit der Truppennachschub verlangsamt wird.
4. Belassen Sie wenigstens ein Bataillon an den zerstörten Bauplätzen, damit der Wiederaufbau des Gegners stockt.
5. Auf diese Weise reduzieren Sie Stück für Stück die Gebäudezahl, bis schließlich nur noch der zentrale Turm übrig ist.



HEILWASSER Vorgelagerte Zitadellen statten Sie mit Heileinrichtungen aus (hier Rohan-Brunnen).



HELDENTAT Dank der Reichweite und Zerstörungskraft von Eomers Speer ist der Turm der Orks schnell zerlegt.



ABGEBLITZT Warten Sie, bis Gandalf seinen Blitz auch wirklich entladen hat, bevor Sie weglaufen.

Die Befreiung Mittelerdes

Alle Missionen der guten Kampagne im Überblick

1. Die Gefährten, Moria (+1 Power)
2. Rohan, frei wählbare Missionen:
A'- Westfold (+10% Ressourcen)
B - Rohan (+20 Command) empfohlen
C - Ost-Rohan (+1 Power)
3. Die Gefährten, Lothlorien (+20 Command)
4. Rohan, frei wählbare Missionen:
A - Westfold (+10% Ressourcen)
B - Ost-Rohan (+1 Power) empfohlen
5. Die Gefährten, Amon Hen (+1Power)
6. Rohan, frei wählbare Missionen:
A - West Emnet (+10 Command, +10% Ressourcen) empfohlen
B - Ost-Emnet (+20 Command)
C - Westfold (+10% Ressourcen)
7. Rohan, frei wählbare Missionen:
A - Ost-Emnet (+20 Command) empfohlen
B - Westfold (+10% Ressourcen)
8. Rohan, Waldrand von Fangorn (+10% Ressourcen)
9. Rohan, frei wählbare Missionen:
A – Fangorn (+1 Power) empfohlen
B – Wold (+20% Ressourcen)
C - Westfold (+10% Ressourcen)
D – Ostfold (+20 Command, + 10% Ressourcen)
10. Rohan, frei wählbare Missionen:
A – Wold (+20% Ressourcen)
B - Westfold (+10% Ressourcen)
C – Ostfold (+20 Command, + 10% Ressourcen) empfohlen
11. Rohan, Helms Klamm (+30 Command)
12. Baumbart, Isengart (+10% Ressourcen, +2 Power)
13. Gondor, Frodo, Sam, Nord-Ithilien (+20 Command, +20% Ressourcen)
Danach haben Sie die Wahl zwischen den Armeen von Gondor und Rohan. Wir empfehlen Gondor, um die Truppen und vor allem Faramir höher zu leveln.
14. Gondor, frei wählbare Missionen:
A - Cair Andros (+20 Command, +2 Power) empfohlen
B – Kreuzung (+2 Power)
15. Gondor, frei wählbare Missionen:
A – Kreuzung (+2 Power) empfohlen
B – Druadan-Wald (+10% Ressourcen, +1 Power)
C – Mündungen der Entwasser (+10% Ressourcen)
16. Gondor, Osgiliath (+40 Command)
17. Frodo, Sam, Kankras Lauer (+1 Power)
18. Gondor, Minas Tirith (+20 Command, + 4 Power)
Nach der Schlacht um Minas Tirith wäre der schnellste Weg zum Schwarzen Tor (und dem Finale der Kampagne) über die Totensümpfe und Dagorlad. Wir empfehlen jedoch, die übrigen Karten zu spielen, um die Heere zu stärken und alle Power-Kräfte freizuspielen:
19. Emyn Arnen (+10% Ressourcen, +1 Power)
20. Zentral-Ithilien (+10% Ressourcen, +1 Power)
21. Süd-Ithilien (+20% Ressourcen)
22. Harondor (+2 Power)
23. Near Harad (+20% Ressourcen, +2 Power)
24. Nurn (+40% Ressourcen, +3 Power)
25. Westfold (+10% Ressourcen)
26. Dunharg (+20 Command, +1 Power)
27. Wold (+20% Ressourcen)
28. Halifirien (+20% Ressourcen)
29. Anorien (+20% Ressourcen)
30. Druadan-Wald (+10% Ressourcen, +1 Power)
31. Mündungen der Entwasser (+10% Ressourcen)
32. Emyn Muil (+1 Power)
33. Totensümpfe (+1 Power)
34. Düsterwald (+20% Ressourcen, +3 Power)
35. Dagorlad (+10% Ressourcen, +1 Power)
36. Rhun (+10% Ressourcen, +3 Power)
37. Das Schwarze Tor (Kampagnenende)

Der Kampf für das Gute

1. Moria

Boromir ist der einzige Gefährte ohne Spezialattacke am Start – daher schnappt er sich das erste Veteranen-Upgrade, um das Horn von Gondor freizuschalten.

Balins Grab

Gandalfs Zauber und Boromirs Horn von Gondor sind die besten Flächen-Effekte, um mit den Goblinhorden fertig zu werden. Die Hobbits bleiben im Hintergrund, während Aragorn, Gimli und Boromir sich auf die hereinstürmenden Trolle stürzen.

Die Brücke von Khazad-Dum

Auf der Treppe erledigt Legolas alle Goblinschützen und sammelt so Erfahrung. Die restlichen Gefährten halten dem Elben die Angreifer vom Hals.

Der Balrog

Gandalfs Blitzschlag ist die effektive Waffe gegen den Dämon. Also muss der Zauberer unbedingt vorher Stufe 2 erreichen. Nach jeder erfolgreichen Attacke laufen Sie im Kreis, bis sich der Zauberspruch wieder einsetzen lässt. Fünf bis sechs Anläufe sind nötig, bis der Balrog am Boden liegt.

2. Rohan

Eomer findet im Nordosten und Südwesten der Karte Arbeiter. Mit den Rohirrim dringen Sie schnell nach Südosten vor. Wer schnell genug ist, findet dort Sarumans Basis im Aufbau vor. Extra-Ressourcen erhalten Sie bei den Goblinhöhlen.

4. Ost-Rohan

1. Zunächst kümmert sich Eomer um die bedrohten Menschen im Osten. Es sind zwei Trupps, die von Uruks verfolgt werden.
2. Sofort nach der Rettungsaktion stoßen die Rohirrim-Reiter nach Süden über das Flussufer vor, um die dortigen Bauplätze im Südosten zu sichern.
3. Westlich davon liegt die gegnerische Hauptbasis, die schnell zu zerstören ist. Konzentrieren Sie sich bei den Attacken primär auf die Uruk-Gruben, damit Saruman keine Orks mehr ausspucken kann.

5. Amon Hen – Boromirs Rettung

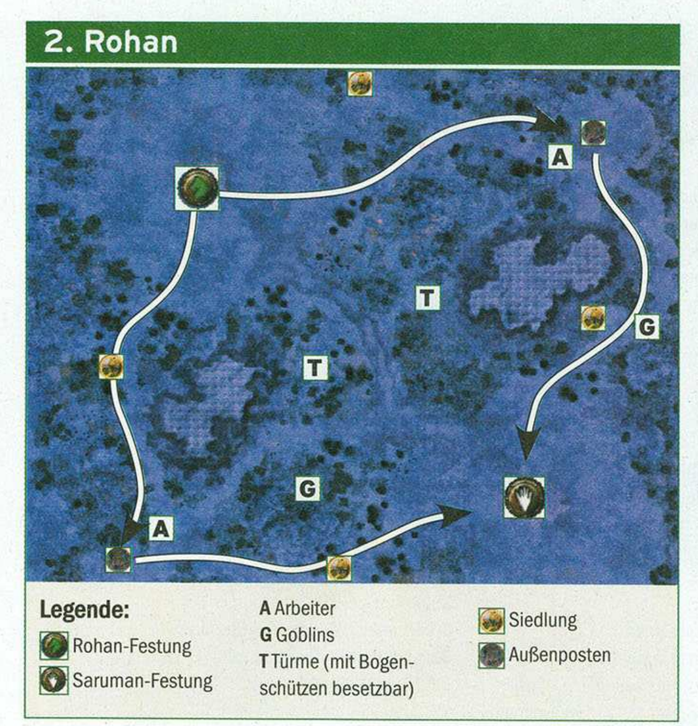
Die Gefährten schalten so schnell wie möglich die belagernden Uruks mithilfe von Gandalfs Magie und Gimlis Sprungattacke aus. Setzen Sie die Heilung ein, damit Bo-

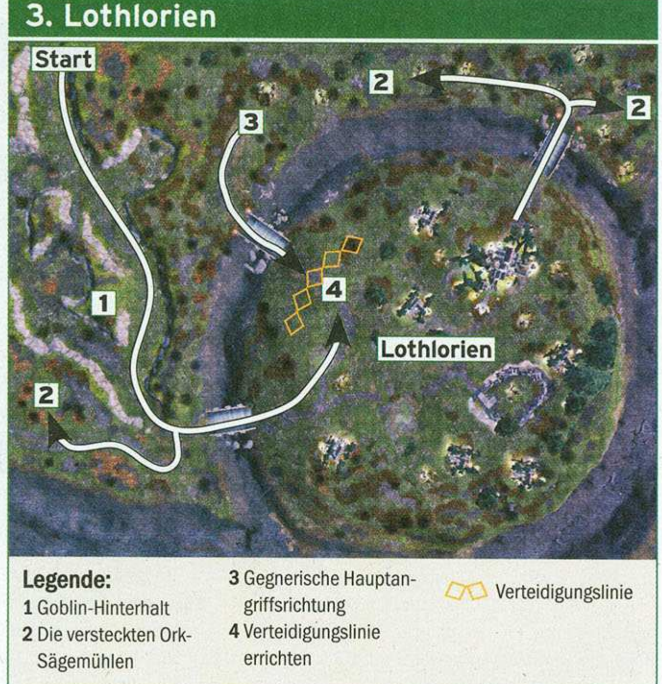


VERSTECKSPIEL Die Schatztruhen (T) der Elben sind bei all den glänzenden Lichtern nur schwer auszumachen. Drehen Sie am besten die Karte, um alle Truhen zu finden.



ZIELOBJEKT Konzentrieren Sie sich auf den Obermotz namens Lurtz (1), da er permanent auf Boromir (2) feuert. Setzen Sie Heilungszauber ein, um Boromir zu retten.





romir lange genug durchhält. Die übrigen Helden stürzen sich sofort auf Lurtz.

Blockade an der Furt

Warten Sie, bis alle Powerkräfte wieder verfügbar sind, bevor Sie zur Furt marschieren. Die geschickteste Variante besteht darin, mit einem der Gefährten die Uruks über die Furt zu locken. Sobald die Trolle in Aktion treten, bekämpfen Sie diese zuerst. Boromirs lähmendes Horn ist dabei eine wertvolle Hilfe.

6. West-Emnet

1. Führen Sie einen schnellen Reitervorstoß zu den östlichen und westlichen Warg-Höhlen durch und holen Sie die Schatztruhen.

2. Schließen Sie das Tor der Festung und halten Sie es instand. Vier Farmen müssen errichtet und ein Hinterausgang angelegt werden. Danach ist Zeit, rund um die Festungsanlage Abwehrtürme zu postieren.

3. Die Reiter klären den Westteil auf und errichten dort eine Zitadelle und Farmen.

4. Warten Sie mit dem Hauptangriff, bis Sie mithilfe der Rüstkammer alle Bataillone verbessert haben (Rüstung und Schwert).

Der Angriff auf die Basis

5. Eomer ist die effektivste Einheit gegen die Wachtürme. Zwei Speerwürfe pro Turm genügen, um ihn zu zerstören.

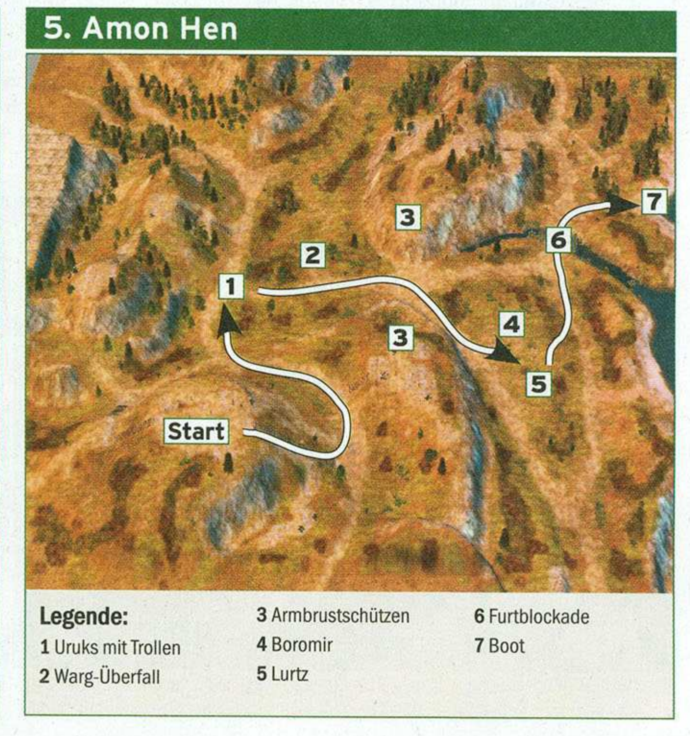
6. Bilden Sie drei Angriffstrupps, zwei davon mit berittenen Bogenschützen. Es ist wichtig, die drei Zugänge zur Hauptbasis abzuriegeln. Errichten Sie einen Elbenwaldgürtel, um besser geschützt zu sein. Schwächen Sie die Abwehr und verhindern Sie den Neubau von Wachtürmen, während Sie die Basis permanent attackieren.

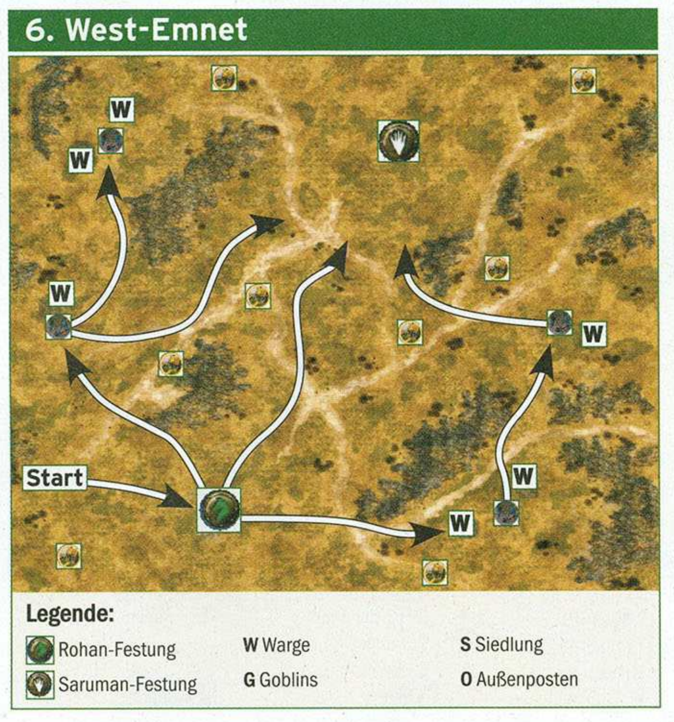
7. Ost-Emnet

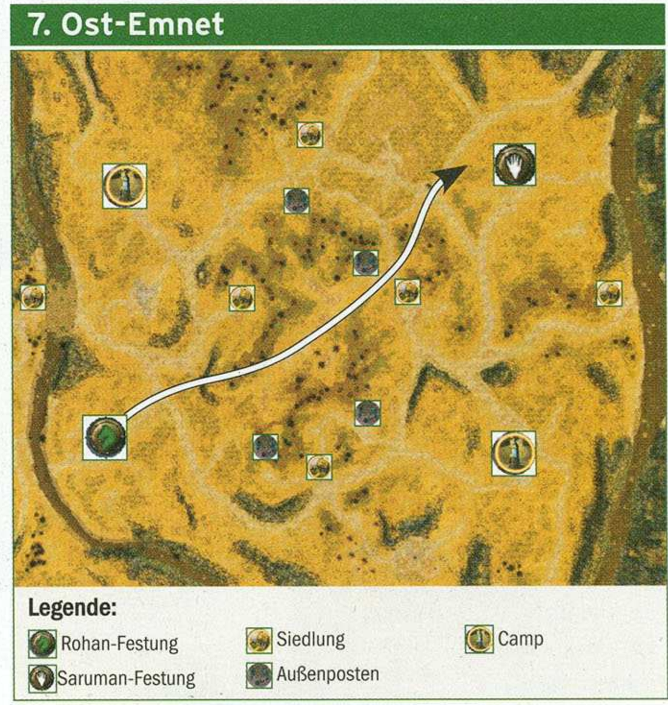
1. Die gesamte Reiterei wird schnellstens nach Nordosten zur Hauptbasis geschickt. Die Truppen sollten erfahren genug sein, um einen schnellen und effizienten Schlag gegen die Orks zu führen.

2. Sobald zwei bis drei Batallione die Festung kontrollieren, haben Sie genügend Zeit,









mit den restlichen Truppen die Karte aufzuklären und die Bonusziele zu erfüllen.

8. Waldrand von Fangorn

1. Die Rohirrim sichern zunächst die komplette Südseite der Karte. Die drei befreiten Ents postieren sich am westlichen Außenposten, um die Angreifer dort abzufangen.
2. Setzen Sie mit den Reitern auf der Ostseite über den Fluss, um dort alle Sägemühlen zu zerstören. Die neu gewonnenen Ents werden am frisch eingenommenen Außenposten zur Verteidigung stationiert.
3. Sobald Eomer mit seinen Truppen erscheint, führen Sie ihn schleunigst zu den gefangenen Hobbits Merry und Pippin.
4. Die Ents zerschmettern zum Schluss die Gebäude der Saruman-Basis.

9. Fangorn

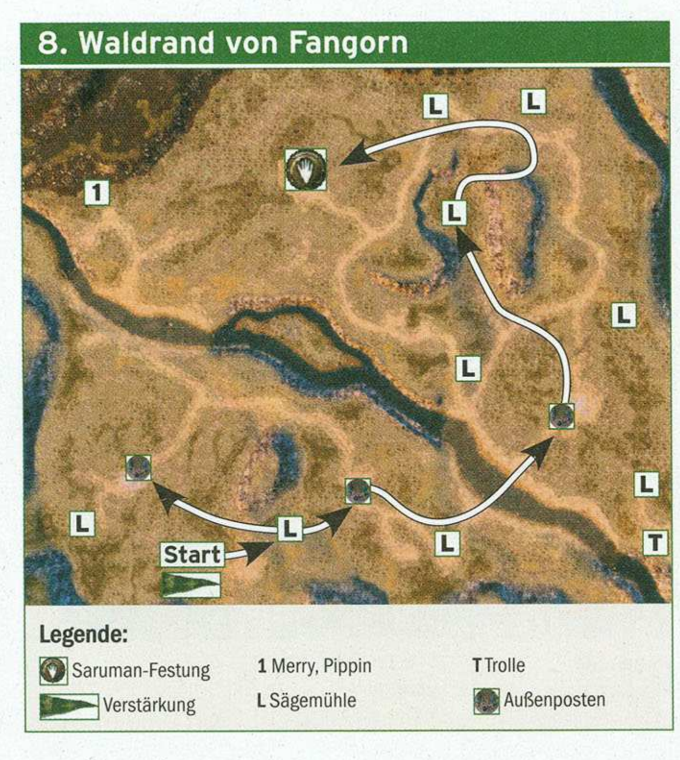
Mit der Reiterei rückt Eomer schnell zur Saruman-Festung vor. Rohirrim-Bogenschützen nehmen dabei die Pikeman aufs Korn. Sobald dort zwei Ents aktiviert sind, zerstören Sie mit den Baumhirten die Gebäude der Basis. Danach tauchen immer wieder umherstreifende Uruks auf, die aber problemlos in Schach zu halten sind.

10. Ostfold

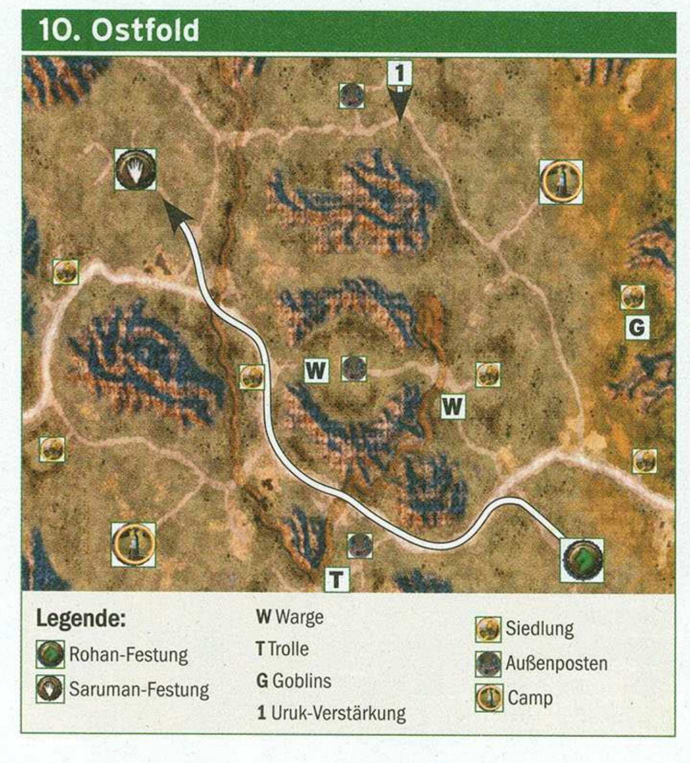
Eomers Truppen errichten sofort den Festungsstützpunkt und eilen dann umgehend zur Saruman-Festung. Ihre Reiterei dürfte stark genug sein, um dort alle Gegner zu besiegen. Lassen Sie den Zitadellenturm stehen und bewachen Sie mit zwei Bataillonen die Bauplätze der Festung. Der Rest klärt in aller Ruhe die Karte auf. Errichten Sie möglichst schnell das Camp sowie den Außenposten im Norden und platzieren Sie dort die Rohirrim und Ihre Helden. Sarumans Verstärkungsarmee wird von dort angreifen.

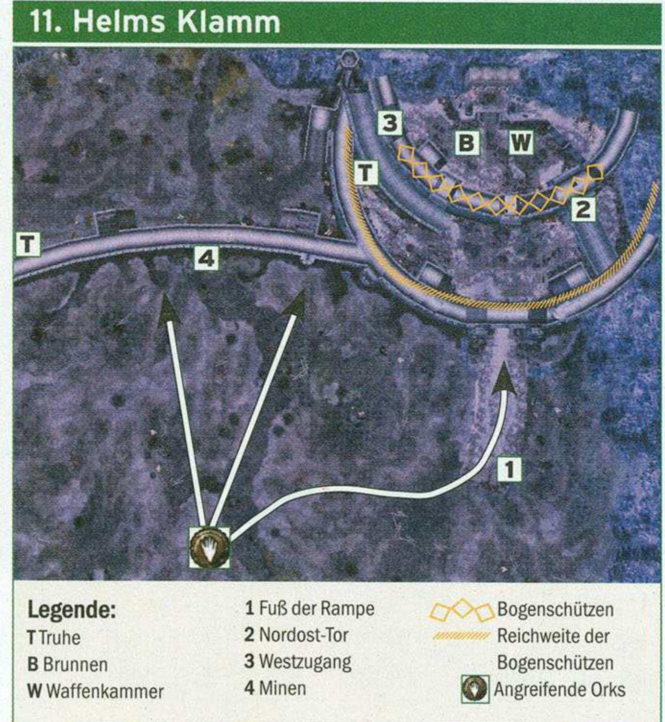
11. Helms Klamm

1. Sammeln Sie die Truhen ein und errichten Sie Bauernhöfe. Lediglich die beiden Plätze in der Hornburg belegen Sie mit einem Brunnen und der Waffenkammer.









2. Postieren Sie die Helden am Fuß der Rampe, um die beiden Flüchtlingstrupps vor den Wargen zu schützen.
3. Produzieren Sie so lange Bogenschützen, bis das Gebäude Rang 2 erreicht. Jetzt investieren Sie in das Feuerpfeil-Upgrade. Entwickeln Sie außerdem schnellstmöglich das Rohan-Banner und die schwere Rüstung.
4. Alle Bogenschützen werden sofort auf die Zinnen der Hornburg gestellt. Der Westwall und das südliche Tor lassen sich ohnehin nur schwer bis zum Ende halten. Verhindern Sie, dass die Uruks das nordöstliche Tor durchbrechen. So behalten Sie nur den westlichen Zugang zum Burghof im Blick und sichern mit den Helden.
5. Erst wenn die Leitern der Orks am Westwall zerstört werden, rückt die nächste Welle an. Sie lassen die Leitern in Ruhe und warten den Ansturm in der Burg ab.
6. Sobald Gandalf mit Eomers Rohirrim eintrifft, zerstören Sie damit erst einmal die beiden Orklager. Danach zieht sich die komplette Armee zu den Belagerten in der Burg zurück, um sich dort zu heilen.
7. Rücken Sie den Leitern mit schnellen Einheiten zu Leibe. Wenn die nächste Orkwelle naht, ziehen Sie sich in die Burg zurück und empfangen die Angreifer mit Bogenschützen. Insgesamt vier Wellen sind abzuwehren. Zerstören Sie zum Schluss die Minen.

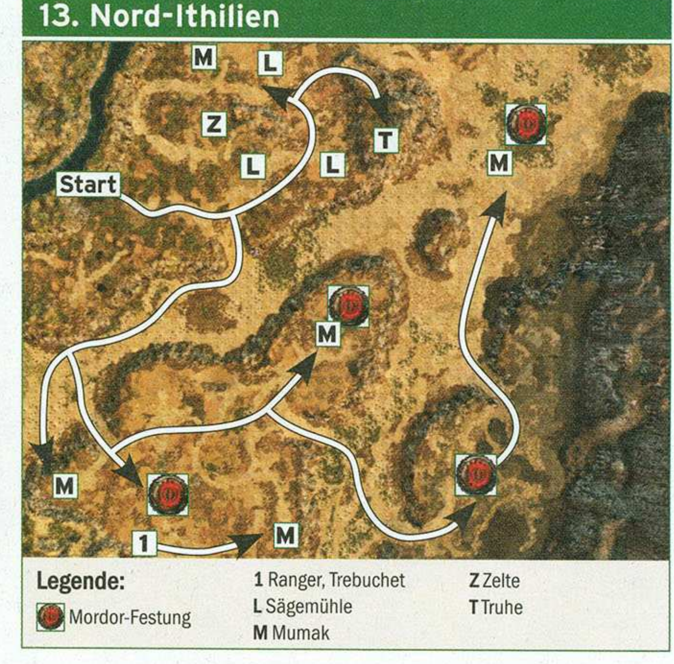
12. Isengart

1. Baumbart sorgt zunächst für zusätzliche Ressourcen, indem er die Troll- und Goblinhöhle zerstört. Für jedes Gebäude, das Sie in der Festung Sarumans zerstören, gibt es weitere Schatztruhen zur Belohnung.
2. Postieren Sie die Ents in den Teichen, um sie vor den Brandpfeilen zu schützen. Arbeiten Sie sich von der Südseite bis zum Damm vor. Es genügt, die Fernattacken der Ents einzusetzen, um mit den Gegnern und Gebäuden fertig zu werden. Saruman ist mit drei bis vier Ents schnell entsorgt. Die Hobbits halten sich in der Schlacht im Hintergrund, da sie kaum Treffer einstecken können.

13. Nord-Ithilien

1. Faramirs Truppe erobert zunächst die Sägemühlen und die einsame Truhe im nördli-









chen Teil der Karte. Trainieren Sie damit fünf Bataillone Gondor-Schwertkämpfer und vom restlichen Gold Bogenschützen.

2. Platzieren Sie unterhalb des Mumaks Bogenschützen, die den Olifanten dann unbemerkt aus dem Weg räumen.

3. Frodo schleicht sich unsichtbar zu den südlichen Rangern hin.

4. Sobald der nördliche Mumak im Camp fertig gestellt ist, locken Sie ihn zu dem Waldstück im Süden, da dort die Bogenschützen außer Gefahr sind. Mithilfe des Trebuchets ist das mächtige Rüsseltier schnell besiegt.

Konvoi aufhalten

5. Die vom Spiel vorgeschlagenen Punkte für den Hinterhalt können Sie getrost ignorieren, da Sie dort keine Deckung haben. Viel sinnvoller ist es, in der kurzen Zeit die Festung mit Abwehrtürmen zu versehen, den Elbenwald an den Eingängen anzulegen und weitere Bogenschützen zu trainieren. Nach dem Kampf wird die Basis gestürmt.

14. Cair Andros

1. Der Trick ist, möglichst schnell das Camp einzunehmen. Dort werden ausschließlich Abwehrtürme errichtet, die mit den Orks fertig werden. Währenddessen erobern die Truppen die umliegenden Außenposten.

15. Kreuzung

1. Der einfachste Weg besteht darin, flink die beiden Camps einzunehmen. Mordor wird dann nur dort angreifen. Mit Türmen und Bogenschützen (Feuerpfeil-Upgrade) lassen sich die Angreifer in Schach halten.

2. Derweil zieht eine mobile Truppe über die Karte und nimmt die Bauplätze ein. Suchen Sie nach den Troll-Gebäuden Mordors und zerstören Sie diese zuerst.

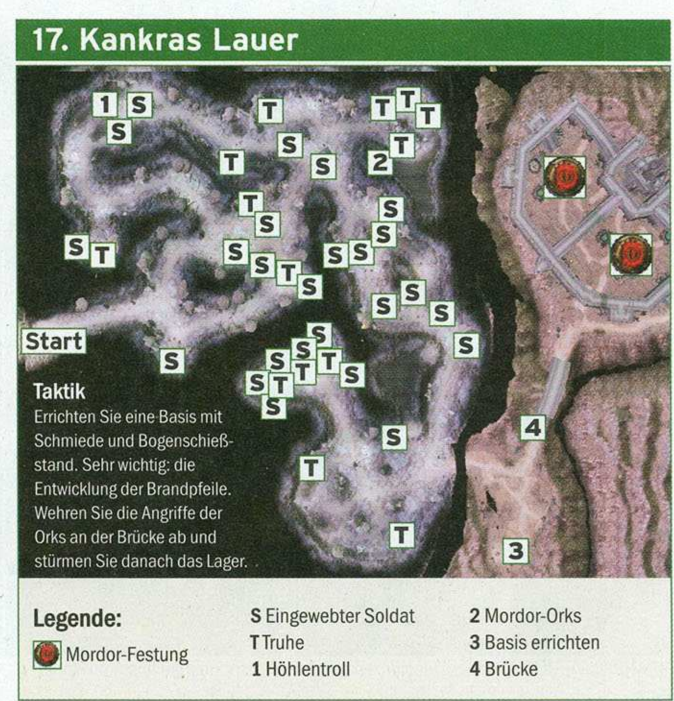
16. Osgiliath

1. Errichten Sie schnellstens die Festung im Südwesten der Karte, um dort eine Verteidigungsbastion zu errichten.

2. Produzieren Sie fleißig Bogenschützen inklusive Feuerpfeil-Upgrade. Drei bis vier Trebuchet-Katapulte genügen, um damit eine massive Verteidigung zu errichten.

3. Halten Sie die mittlere und obere Brücke,





während ein Stoßtrupp von Süden her die Lager der Mordor-Orks angreift.

18. Die Schlacht um Minas Tirith

1. Errichten Sie auf den Bauplätzen des äußeren Rings Bauernhöfe und Abwehrtürme. Eine Trebuchet-Werkstatt in der Nähe des Haupttors ist ebenfalls wichtig. Wer möchte, kann dazu noch einen Bogenschützenstand aufbauen. Im inneren Ring werden neben weiteren Bauernhöfen ein Marktplatz und eine Schmiede errichtet. Auf der Mauer konsequent Katapulte bauen! Lediglich den nordöstlichen Bauplatz versehen Sie mit einer Ausfallpforte. Durch dieses Hintertürchen werden später die Rohan-Truppen sicher in die Festung geführt.
2. Postieren Sie alle verfügbaren Bogenschützen auf der äußeren Mauer. Es genügt, wenn Sie dabei, wie auf der Karte gezeigt, die Soldaten postieren. Nahkämpfer und Reiterei platzieren Sie für den Fall eines gegnerischen Durchbruchs am Tor. Gandalf stellt sich am besten auf die Zinnenspitze direkt am Tor, um von dort mit seinen Flächenzaubern einzugreifen.

Der Angriff auf die weiße Stadt

1. Sobald Sie Verluste zu beklagen haben, beginnen Sie mit der Trebuchet-Produktion. Wenn die Werkstatt Rang 2 erreicht hat, entwickeln Sie das Feuer-Upgrade für die Katapulte. Mit dieser Brandmunition ausgestattet, wehren die Katapulte alles ab.
2. Achten Sie auf die Nazgul: Mit Bogenschützen, die Feuerpfeile besitzen, und natürlich mit Gandalfs Lichtstrahl sind die mächtigen Schergen Saurons schnell besiegt.
3. Wenn Belagerungstürme in Sicht kommen, befehlen Sie den Katapulten, darauf zu feuern. Wer den Überblick behält, verhindert so jedweden Mauerüberfall der Orks.
4. Die Ramme Grond wird lauthals von Orks angekündigt. Kein Problem, die Feuerkatapulte erledigen die Ramme im Nu.
5. Rohan trifft endlich ein – doch es ist gar nicht nötig, diese Truppen jetzt einzusetzen. Ziehen Sie den Kampfverband sofort durch die Ausfallpforte in die Festung zurück oder verzichten Sie gleich ganz darauf, die Verstärkung herbeizurufen.
6. Sobald Aragorn mit der Armee der Toten eintrifft, ist der Sieg nahe. Die Untoten fegen einfach alles weg. Falls Sie noch einige Ihrer

18. Die Schlacht um Minas Tirith



KNACKPUNKT Zerstören Sie auf jeden Fall die Ramme Grond.

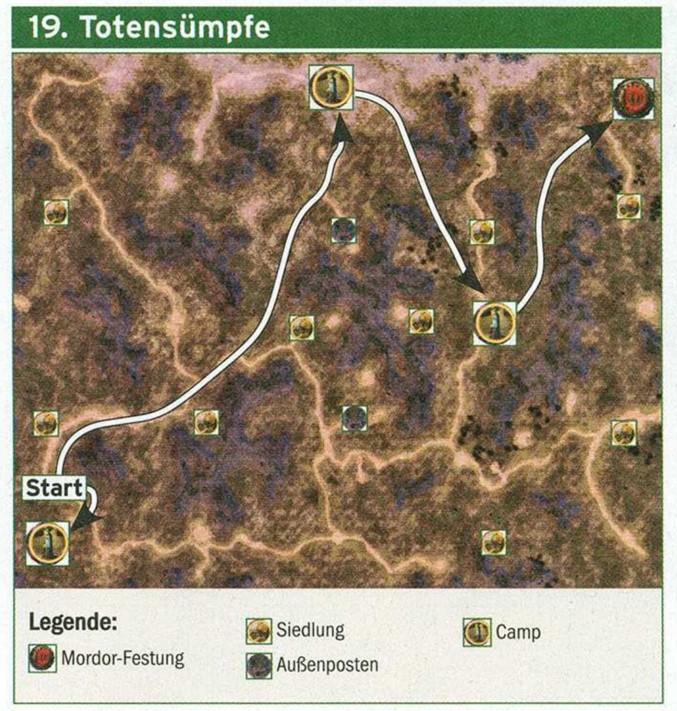


BRANDGEFÄHRLICH Die Bogenschützen auf den Zinnen sind dem finsteren Nazgul durchaus gewachsen. Pech für das Vieh, dass es sich so weit vorgewagt hat.



WUSELFAKTOR Die Armee der Toten wird spielend mit den Mumakil der Südländer fertig. Leider kann Legolas nicht so elegant auf die Tiere klettern wie im Film.

19. Totensümpfe



20. Dagorlad



Helden oder Truppen hochleveln möchten, belassen Sie so lange, wie es Ihnen beliebt, eine Mordor-Basis als „Trainingslager".

19. Totensümpfe

1. Errichten Sie mit einem Bataillon das Camp am Startpunkt, während sich die restliche Armee zum nördlichen Camp aufmacht. Die nahe gelegene Mordor-Basis in der Nordostecke der Karte wird dann primär ihre Truppen dorthin schicken, sodass Sie ganz entspannt die restlichen Bauplätze einnehmen können. Von dort starten Sie einen schnellen Angriff auf die Basis der Orks. Wer will, lässt sich damit länger Zeit, um noch Charaktere hochzuleveln.

20. Dagorlad

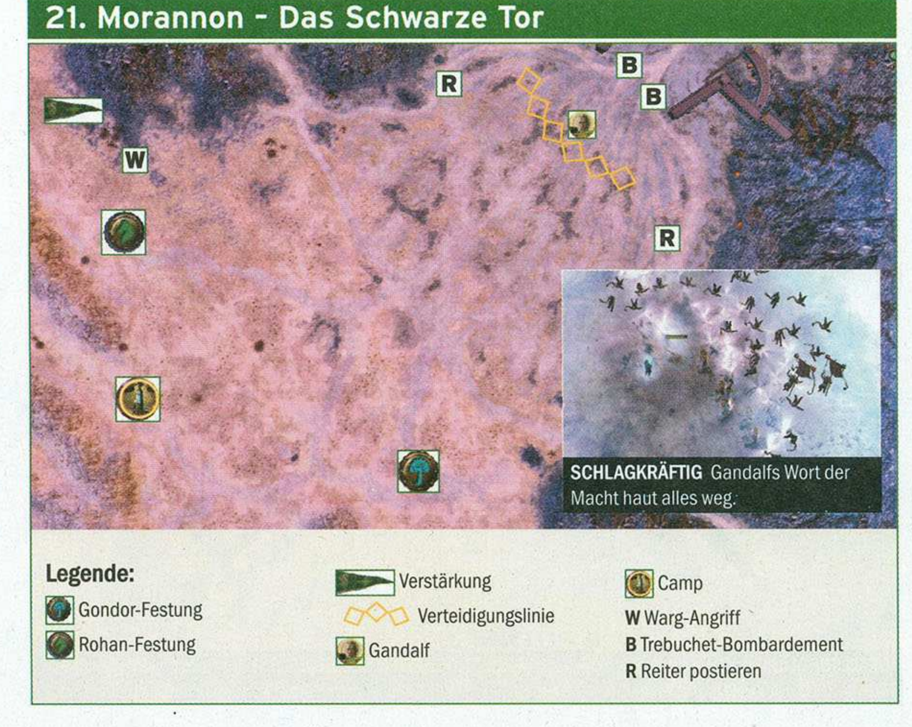
1. Reiten Sie mit Gandalf, Faramir und einem Bataillon Gondor-Ritter zur nördlichen Morder-Basis. Beißen Sie sich dort fest. Der Gegner wird primär dieses Lager angreifen, sodass Sie relativ ungestört die übrige Karte in Besitz nehmen können.

2. Vor allem die Gefährten sind gut geeignet, Vorstöße zu den gegnerischen Lagern zu machen. Wer schon über die Armee der Toten verfügt, hat leichtes Spiel.

21. Morannon, das Schwarze Tor

1. Für das Finale empfehlen wir die Kräfte Elbenwald, Elbenverbündete, Adlerverbündete, Anduril und die Armee der Toten.

21. Morannon – Das Schwarze Tor



SCHLAGKRÄFTIG Gandalfs Wort der Macht haut alles weg.

2. Nehmen Sie schnellstens das Camp ein, um zusätzliche Farmen und Militärgebäude errichten zu können. Vor allem die Trebuchet-Werkstatt ist sehr hilfreich.

3. Bauen Sie eine schlanke Verteidigungslinie in kurzer Entfernung vor dem Morannon-Tor auf, am besten eine Doppelreihe Bogenschützen mit Feuerpfeilen. Davor postieren sich die Helden und allen voran Mithrandir (Gandalf), der inzwischen Rang 10 haben sollte. Sein Zauberspruch „Wort der Macht" hat einfach eine unglaubliche Wirkung und ist das wohl effektivste Mittel gegen die scheinbar nicht enden wollenden Gegnerwellen. An den Flanken werden je ein bis zwei Reiterbataillone aufgestellt, um durchbrechende Orks aufzuhalten.

4. Die Trebuchets sind ebenfalls sehr hilfreich, vor allem mit dem Feuer-Upgrade. Allerdings sollten Sie tunlichst darauf achten, dass die Katapulte nicht die eigenen Einheiten treffen. Daher ist es ratsam, die Trebuchets besser mit dem Bombardement-Befehl direkt auf den Toreingang zu versehen. So erleiden die Orks früh Verluste.

5. Vorsicht vor den Bergtrollen – wenn diese Monster erscheinen, stürzen Sie sich sofort mit den Helden darauf und setzen Bogenschützen zur Unterstützung ein.

6. Die mächtigen Nazgul werden am besten mithilfe von Gandalfs Lichtstrahl und von Bogenschützenbataillonen (mit Brandpfeilen) bekämpft.

7. Wenn die Reiter von Rohan verfügbar sind, postieren Sie diese zunächst als Reserve an den Flanken.

8. Die letzten zwei Minuten werden heftig, da Mordor alle seine Kräfte ausspuckt. Das ist der Zeitpunkt, um die Rohirrim einzusetzen. Trampeln Sie die Orks nieder, wo es geht, Verluste sind jetzt kaum noch zu vermeiden. Aber keine Sorge, Frodo wird seine Aufgabe rechtzeitig erfüllen! Sie können aufatmen, Mittelerde ist befreit! (sw)

Ski Racing 2005 featuring Hermann Maier

Der Berg ruft: Mit Karacho über die berühmte Streif – Ski Racing 2005 feat. Hermann Maier macht's möglich. Für die Wintersportler unter unseren Lesern haben die Entwickler wertvolle Tipps zusammengestellt.

Grundlagen

1. Versuchen Sie die Mitte des Powerbalkens zu treffen, um Ihre Anfangsgeschwindigkeit zu erhöhen.
2. Um zu carven wie die Champions, sollten Sie nicht in die Hocke gehen.
3. Versuchen Sie, lange Kurven rund auszufahren und nicht durch zuviel Kanteneinsatz („A"-Taste) zu meistern – ansonsten verlieren Sie zu viel Geschwindigkeit, speziell vor flachen Streckenteilen.
4. Wenn Sie einmal die Kontrolle verlieren, können Sie durch Kanteneinsatz schnell die Richtung ändern und damit oft auch eine knifflige Situation umbiegen.
5. Gehen Sie zur Erhöhung des Tempos in die Hocke; in aufrechter Position reduzieren Sie Geschwindigkeit.

Mehr Spaß mit Ski Racing 2005

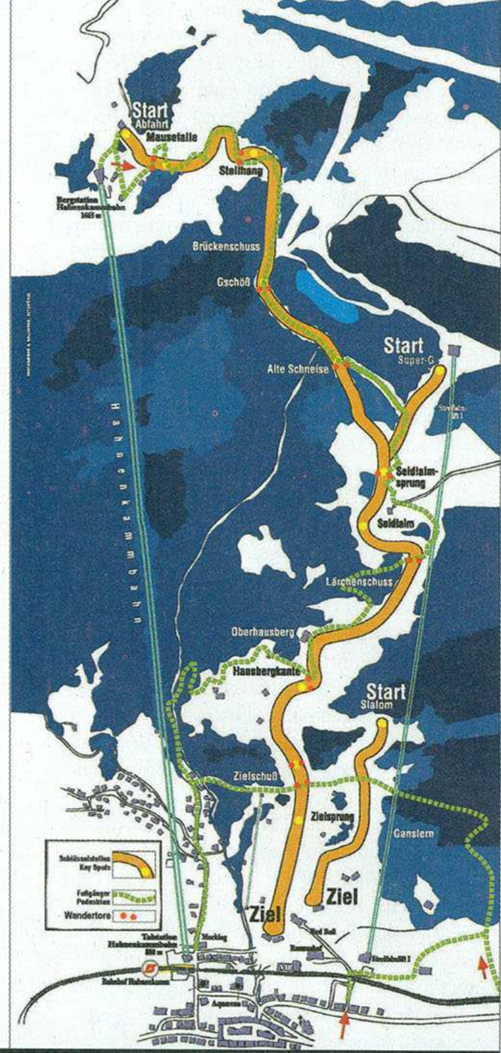
1. Speichern Sie Ihre schönsten Replays, um später Ihren Freunden Ihre besten Läufe und spektakulärsten Stürze zu zeigen.
2. Verändern Sie die Kameraperspektive („J"-Taste) während des Replays, um Ihre Läufe aus verschiedenen Kamerapositionen zu betrachten.
3. Bestreiten Sie gegen Freunde Ihren eigenen, persönlich zusammengestellten Weltcup im Turnier-Modus.
4. Versuchen Sie, im ersten Block genügend Weltcup-Punkte zu machen, um den Streckeneditor freizuschalten und Ihre eigenen Kurse auszuflaggen.
5. Fahren Sie Ihre selbst erstellten Kurse in allen Einzelevent-Modi.

Slalom, Riesentorlauf:

1. Ein guter Start ist im Slalom weniger ausschlaggebend; ein bis zwei Zehntel kann man mit einem perfekten Start jedoch durchaus gutmachen.
2. Im Riesentorlauf hingegen ist der Start sehr wichtig, da Sie so Zeit haben, um sich auf das erste Tor vorzubereiten – ein perfekter Start bedeutet zwei bis drei Zehntel Vorsprung.
3. Versuchen Sie sich mit geringer Geschwindigkeit an den Slalomkursen, um diese besser kennen zu lernen.
4. Wichtig ist, schnell den Rhythmus zu finden, um nicht zu viel Zeit zu verlieren. Dezentes und gefühlvolles Steuern erleichtert Ihnen die Sache erheblich.
5. Um eine runde und schnelle Linie zu finden, müssen Sie bereits vor dem Tor die Richtung zum nächsten eingeschlagen haben. Wie im richtigen Skizirkus müssen Sie auf Weitensicht fahren. Im Slalom beträgt diese zwei bis drei und im Riesentorlauf drei bis vier Tore im Voraus. Fehlende Weitensicht und ein Steuern nach dem Tor verhindern ein optimales Fahrgefühl und damit schnelle Zeiten.
6. Wenn Sie öfter Carving einsetzen, ist es besser, vor der Kurve in die Fahrtrichtung zu carven und nicht erst nach dem Tor, denn nach dem Tor vermindert Carving das Tempo.
7. Special Trick: Kurzes Hocke-Fahren (Pfeiltaste nach oben) zwischen den Toren gibt leichte Temposchübe – sehr wichtig im Riesentorlauf.

Super-G, Abfahrt

1. Der Start ist im Super-G und in der Abfahrt der Grundstein für eine herausragende Laufzeit. Bei einem perfekten Start können Sie bis zu vier Zehntel gutmachen.
2. In der Abfahrt und im Super-G ist es hilfreich, Sprünge zu unterdrücken („S"-Taste), um nicht zu viel Geschwindigkeit zu verlieren und eine bessere Linie zu finden.
3. Im Super-G und in der Abfahrt ist es wichtig, eine runde und schnelle Linie zu finden. Bedeutet: Torkombinationen immer hoch anfahren! Hier hilft wieder der Vergleich mit der Realität: Es ist besser, rund und auf Zug in eine Kurve zu fahren als ziemlich spitz und damit mit Problemen. Bei engen Torkombinationen, wie es im Super-G teilweise der Fall ist, ist es vorteilhaft, wenn Sie kurz aus der Hocke gehen, aber nicht carven. Dies bedeutet keinen Zeitverlust, sondern sichert eine schnelle Linie.
4. In der Abfahrt und im Super-G ist es sehr wichtig, dosiert und gefühlvoll zu steuern – wenn Sie zu stark „Richtung machen", verlieren Sie wertvolle Sekunden.
5. Wie im Slalom und Riesentorlauf müssen Sie auch hier auf Weitensicht fahren – das heißt: im Super-G und in der Abfahrt zwei Tore im Voraus denken.
6. Das „Drücken" vor Kanten ist ausschlaggebend für hohes Tempo. Achtung: kleine Kuppen nicht drücken! Eine „runde" und „enge" Fahrt sichert den Erfolg. **(hm)**



VORBEREITUNG IST ALLES Wer den Streckenverlauf (hier: die Kitzbüheler Streif) auswendig lernt, ist klar im Vorteil.



IDEALLINIE Wie in der Realität müssen Sie auch als Ski-Racing-2005-Slalomfahrer „bei der Stange bleiben".



SCHATTEN SEINER SELBST Im Ghost-Modus werden allmähliche Verbesserungen am offensichtlichsten.

Vampire: Bloodlines

Ob Ihr Vampir nun als Liebhaber moderner Schusswaffen die Straßen unsicher macht oder eher im Verborgenen und mit Psychotricks arbeitet – Bloodlines lässt Ihnen freie Hand. Wir zeigen Ihnen, wie Sie sich Ihren Wunschcharakter zusammenstellen.

Allgemeine Tipps

Bedienung umstellen

Eigentlich eine Banalität, könnte man meinen. Sie sollten aber in den Optionen gleich die Steuerung umstellen. Sie bekommen sonst Schwierigkeiten, Objekte zu benutzen oder zu finden und müssen jedes Mal „ö" drücken, um sich richtig umsehen zu können. Setzen Sie unter „Maus" einfach ein Häkchen bei „Mausblick", schon läuft die Handhabung wie bei fast jedem anderen Spiel aus der Ego-Perspektive.

Die ersten Erfahrungspunkte ...

... sammeln Sie bereits beim Tutorial, das Sie schon allein aus diesem Grund spielen sollten. Es sind zwar nur zwei Punkte, dafür können Sie aber gleich nach der ersten richtigen Aufgabe Ihre Fähigkeiten steigern.

Maskeradebruch

Wirklich tragisch sind ein paar Verfehlungen bei Ihrer Tarnung nicht. Zum einen bekommen Sie durch besondere Aufträge ab und zu einen Bonuspunkt dazu. Zum anderen passiert es eher selten, dass Sie sich unbedingt ein Opfer an einer belebten Stelle suchen müssen – und dann noch außerhalb eines Kampfgebiets. Super dran sind Sie, wenn Sie die Kunst der Verführung beherrschen, da es dann auch in der Öffentlichkeit nicht für Aufsehen sorgt, wenn Sie an Leuten nuckeln.

Menschlichkeit

Eine niedrige Menschlichkeit kann nicht nur bei nichtigem Anlass zur Raserei und damit zum Verlust der Kontrolle über den Blutsauger führen. Auswirkungen hat das ebenso auf Dialoge, sodass Sie Probleme beim Umgang mit Menschen bekommen können.

Was Sie schon immer über Blut wissen wollten ...

Normalerweise sollten Sie keine Schwierigkeiten haben, genügend Lebenssaft zu bekommen. Es gibt mannigfaltige Möglichkeiten, den Durst zu stillen. Als Nosferatu haben Sie es wohl am einfachsten, Ratten gibt es überall. Kaufen Sie bei der Blutbank im Hospital ein, wenn Sie wortgewandt sind. Im Tanzklub überreden Sie beispielsweise die Frau an der Bar zu einem innigen Kuss. Schleppen Sie leichte Mädchen in eine dunkle Gasse ab. Feilschen Sie um den Preis oder bezirzen Sie die Dame, dann wird es billiger. Besser situierte Menschen liefern allerdings mehr Energie als Prostituierte, Ratten und Penner, die zudem noch Krankheiten verbreiten können. Lenken Sie Ziele mit Verdunkelung, Raben der Nacht oder Trance ab, so ist der Trinkversuch fast immer erfolgreich.

Bluterhöhung

Denken Sie gerade in der ersten Stadt daran, dass Sie mit Bluterhöhung einfache Schlösser knacken, besser schleichen und sich effektiver wehren können. Steigern Sie ruhigen Gewissens erst andere Eigenschaften, solange Sie nicht wirklich schwierigere Aufgaben bewältigen müssen.

Absturz bei der Leopoldsgesellschaft

Besonders ärgerlich ist ein Fehler der ungepatchten Version, der Sie eine Hauptaufgabe nicht abschließen lässt. Nach der Unterhaltung mit Professor Johansen müssen Sie innerhalb einer Minute zum Steg mit dem Schlauchboot zurück. Das ist auch in 45 Sekunden machbar, doch sobald Sie auf das Boot springen und das Spiel zu laden beginnt, stürzt es ab.

Lösung: Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Verknüpfung zum Spiel, wählen Sie „Eigenschaften" und fügen Sie am Ende der Zeile „Ziel"-console ein. Starten Sie das Spiel und laden Sie den letzten Spielstand. Drücken Sie „Escape", gefolgt von „^"-Zirkumflex, damit sich die Konsole öffnet. Dort geben Sie zwei Befehle ein:

SaveJohansen()
Changelevel2 la_hub_1 taxi_landmark

Saugen statt kämpfen

Schwache menschliche Angreifer überwältigen Sie mit einem Vampirneuling meist schneller, wenn Sie in den Clinch gehen und sie aussaugen. Bluterhöhung verbessert etwas Ihre Chancen – den Vorrat füllen Sie dabei ja wieder auf. Bedingung ist, dass nicht noch fünf schießwütige Knilche um Sie herumstehen.

Orientieren Sie sich

Benutzen Sie die Übersichtskarten in der Kanalisation oder an den Bushaltestationen. Das geht schneller, als wenn Sie erst alle Städte nach wichtigen Orten durchstreifen.

Welchen Charakter soll ich wählen?

Wenn Sie sich nicht einfach durch die Fragenauswahl überraschen lassen wollen, helfen wir Ihnen, die richtige Entscheidung zu treffen. Welchem der Clans Sie angehören, ist langfristig eher zweitrangig und gibt nur eine ungefähre Ausrichtung und – wichtiger – die Disziplinen vor. Wie Sie in bestimmten Situationen vorgehen, wird mit fortschreitender Spieldauer also vor allem durch das Können Ihres Vampirs festgelegt – und dadurch, wie Sie die Lernpunkte verteilen.

Was muss mein Vampir können?

Jede der Vampirarten hat ihre Stärken und Schwächen und die gestellten Aufgaben können Sie immer auf verschiedene Arten



SCHNUCKELIG Mit der Kunst der Verführung und Attraktivität kommt die Dame auch kostenlos mit in die dunkle Gasse. Ventrue beißen dagegen ins Leere.



GANGREL In Kriegsgestalt aktivieren Sie Seelenstärke, da Sie sonst zu langsam und verwundbar sind. Übrigens: Per Taxi gelangen Sie in die nächste Stadt.

lösen. So werden Sie beispielsweise mit einem intelligenten oder verführerischen Blutsauger einige Raufereien oder umständliche Wege umgehen können. Ganz ohne Gegenwehr kommen Sie trotzdem nicht weit. Spezialisieren Sie daher den Helden zumindest in einer der möglichen Kampfdisziplinen, die im Notfall auch ohne Blutreserven funktionieren.

Verhandlungssache

Löchern Sie Ihre Auftraggeber ruhig noch einmal wegen der Bezahlung. Manchmal erhören sie die Bitte und lassen etwas mehr Geld springen.

Die Disziplinen

Auspex

Mit dieser Fähigkeit sehen Sie Lebewesen durch Mauern und können harmlose Menschen und die verschiedenen übernatürlichen Wesen unterscheiden. Auf Distanz sind Sie mit den erhöhten Fernkampf- und Verteidigungswerten unschlagbar und Hacken lernen Sie dadurch auch. Die Disziplin kostet Sie jedoch mehr Erfahrungspunkte, als für die einzelnen Fähigkeiten nötig wären, verschlingt Blutpunkte und wirkt nicht dauerhaft. Daher lohnt sich der Ausbau höchstens als Steigerung über die Maximalwerte hinaus.

Präsenz

In den hohen Stufen verlieren selbst harte Gegner ihren Biss. Die Schwachstelle ist jedoch die nicht immer ausreichende Reichweite, sodass Sie trotzdem oft treffsicher beschossen werden. Bei Toreadoren und Brujah gleichen Sie dies durch Geschwindigkeit aus, die Sie schnell an die Gegner herankommen lässt. Ventrue haben bessere Alternativen.

Geschwindigkeit

So harmlos Geschwindigkeit auf den ersten Blick scheint, sie ist für alle Kampfsituationen eine gute Hilfe: schnell Schaden anrichten, zügig nachladen oder jedem übermächtigen Gegner davonrennen.

Starthilfe: So kommen Sie einfach an Ausrüstung

Für den Anfang haben wir Ihnen ein paar der Orte aufgeführt, an denen Sie auch mit wenig Erfahrung an Geld und nützlichen Kram kommen.

1. Eigene Wohnung: Holen Sie sich die Armbanduhr und das Östrogen aus dem Badezimmer, beides können Sie verkaufen. In der Schreibtischschublade finden Sie einen Geldumschlag und im Kühlschrank Blutkonserven, die Sie später benötigen. Öffnen Sie das Appartement gegenüber mithilfe eines Dietrichs aus dem Pfandleihhaus und Bluterhöhung. Sie finden ein Buch für Heimlichkeit.

2. Je nach Wissensstand Ihres Vampirs ergötzen Sie sich an dem reichen Schnösel vor Mercurios Haus: Sie können ihn aussaugen, seine Uhr klauen oder sich sein Geld holen.

3. Im Diner: In diesem Restaurant sprechen Sie die Kassiererin auf die Ratten an. Das ist noch eine simple Aufgabe und sollte mit jedem Charakter, ausgenommen Nosferatu, funktionieren. Geben Sie sich als Beamter des Gesundheitsamtes aus. Sie erhalten dann immerhin 50 $ Schmiergeld von der Dame.

4. Bail Bonds: Bei dem Inhaber des Ladens bekommen Sie eine Nebenquest mit dem Namen „Ein Kopfgeld für den Jäger". Bei dieser Quest müssen Sie lediglich die Wohnung des Kopfgeldjägers durchsuchen, den Schlüssel des Tattoo-Shops an sich nehmen und anschließend in diesem ans Telefon gehen, um mit dem „verrückten" Doktor einen Termin auszumachen. Gehen Sie dem Doktor hinterher, befreien Sie den Kollegen des Kopfgeldjägers und schicken Sie den Arzt ins Jenseits. Jetzt warten etwa 200 $ Belohnung und weitere Detektivarbeiten im Bail Bonds auf Sie.

5. In der Hauptquest „Surf in USA" können Sie Geld unterschlagen: Im Raum mit der Waschmaschine befindet sich neben dieser ein Schacht, in dem die 250 $ von Mercurio versteckt sind. Wenn Mercurio Sie nach seiner Kohle fragt, behaupten Sie einfach, sie nicht gefunden zu haben. Leider bekommen Sie dann aber keinen Erfahrungspunkt.

6. Am Strand überzeugen Sie den etwas einfältigen Vampir der Gruppe davon, dass Sie ein Gegenmittel hätten, und schwatzen ihm die drei Beutel „Einhornblut" für mindestens 100 $ pro Stück auf. Später verkaufen Sie ihm noch Informationen zum Aufenthaltsort des Meistervampirs.

7. In der Hauptaufgabe „Schlitzkunst" sollen Sie für die zwielichtigen Geschwister Voermen ein paar Gemälde zerstören. Diese Gelegenheit nutzen Sie, um die Hauskasse der Aussteller zu plündern. Das wirkt sich zwar negativ auf Ihre Menschlichkeit aus, was Sie aber mit Punkt 8 wieder wettmachen:

8. Stehlen Sie sich durch die Hintertür ins Santa Monica Hospital, um einer schwer verletzten Dame das Leben zu retten. Hierfür bieten Sie ihr ein Schluck Ihres Vampirblutes an – es wird ihr auf Anhieb besser gehen. Auf die Frage, was Sie getan haben, antworten Sie zum Beispiel mit: „Ich bin nur der Arzthelfer." Geben Sie auf keinen Fall zu, dass sie Ihr Blut getrunken hat, sonst wird sie die Polizei verständigen und verschwindet auf Nimmerwiedersehen. Sobald Sie Zugang zu Downtown haben, wird das Mädchen es selbst herausfinden und Ihnen von nun an aufs Wort gehorchen.

9. Gehen Sie ebenfalls im Krankenhaus in Dr. Malcolms Büro. Mit Bluterhöhung knacken auch Anfänger das Schloss. Nehmen Sie das Morphium mit, das Sie später Mercurio bringen können. Den Rest verkaufen Sie. Viel wichtiger: Lesen Sie die E-Mails, mit denen Sie den ehrenwerten Doktor in Raum 3 erpressen. Das Passwort bekommen Sie notfalls auch im oberen Stockwerk in der Küche. Dort liegt ein Zettel. Mindestens 75 $ sind drin.

10. Nicht ganz für Anfänger: Lesen Sie Ihre E-Mails für den Werwolfauftrag. Im oberen Stockwerk des Hospitals knacken Sie die erste Tür rechts und steigen durch den Schacht links ins Büro. Per Computer öffnen Sie die Tür und den Safe. Im Sicherheitsbüro geben Sie „Kamera 1" ein und holen nebenan das Werwolfsblut. Legen Sie den Beutel in das Postfach im Eingangsbereich Ihres Wohnhauses. Das bringt 150 $, zwei Erfahrungspunkte und einen Maskeradenbonus.

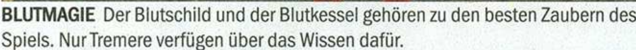


HAUSTIERCHEN Nicht wirklich nützlich, aber Sie haben hier die einmalige Chance, einen eigenen Ghul zu bekommen. Verraten Sie nur nicht, wer Sie wirklich sind.



VERSTECK In dem Luftschacht liegt Mercurios Geld. Das Haus betreten Sie unbemerkt durch die kaputten Zaunlatten und schalten im Hinterhof den Strom aus.





BLUTMAGIE Der Blutschild und der Blutkessel gehören zu den besten Zaubern des Spiels. Nur Tremere verfügen über das Wissen dafür.



DURCHSCHNITT Katanas können äußerst effektiv gegen andere Vampire sein. Da lohnt es sich kaum, gegen die Halblebendigen mit der Schrotflinte ins Feld zu ziehen.

Irrsinn

Hinsichtlich der Wirkungsweise ähnlich wie Beherrschung, allerdings nicht mit so durchschlagendem Erfolg. Dafür ist Massenwahn schnell erlernt, womit Sie Ihre Chancen gegen Ansammlungen von schwächeren Gegnern deutlich verbessern. Mit Irrsinn ziehen Sie auch so manchen Gesprächspartner über den Tisch.

Beherrschung

Diese Macht ist erst ab der dritten Stufe offensiv zu gebrauchen, davor führen Sie lediglich mal einen Bewacher hinters Licht. Dann aber werden Sie mit schwächeren Gegnern und Gegnergruppen locker fertig. Nicht halb so wirkungsvoll bei cleveren Widersachern, die dem widerstehen und denen Sie dann höchstens die eigenen Leibwächter auf den Hals hetzen.

Gestaltwandel

Die Klauenangriffe sind relativ langsam und selbstverständlich nur im Nahkampf verwendbar. Unterstützen Sie die Wirkung durch ausgebaute Stärke und Kampftechnik (schließlich sollte jeder Schlag sitzen) und kümmern Sie sich um Abwehrmaßnahmen, sonst kommen Sie nicht mal lebend beim Angreifer an. Als Gangrel aktivieren Sie am besten zusätzlich Seelenstärke.

Seelenstärke

Mit dieser Fähigkeit können Sie sich nahezu unverwundbar machen. Gerade der Schutz gegen tödlichen und schwer heilbaren Schaden zahlt sich aus. Die Standardrüstungen verhindern dagegen nur einfache Verwundungen oder behindern Sie sogar beim Kämpfen.

Verdunkelung

Für Nosferatu eine unverzichtbare Macht. So erwischen Sie Gegner mit heruntergelassenen Hosen oder umgehen sie total. Erste Sahne für Leute, die gerne durch die Hintertür schleichen.

Tierhaftigkeit

Schon die auf niedrigster Stufe verfügbaren Käfer ziehen den Zielpersonen mehr ab als einfache Waffen. Sehr praktisch sind die blutsaugenden Fledermäuse, die den Lebenssaft zielgenau bei ihrem Herrn abliefern. Die letzte Ausbaustufe beschäftigt dann auch größere Gruppen, ist aber nicht so effektiv wie der Massenselbstmord über Beherrschung.

Stärke

Pure Stärke allein bringt nicht viel, da Sie damit nur die offensive Seite abdecken und zudem entsprechend gut den Nahkampf beherrschen sollten. Als Brujah gehen Sie zusammen mit Geschwindigkeit aufs Ganze. Meist genügt einfach die Bluterhöhung für harte Kämpfe, wodurch Sie mit den gesparten Punkten Ihre Kampftechnik aufpolieren.

Die ersten Gehversuche

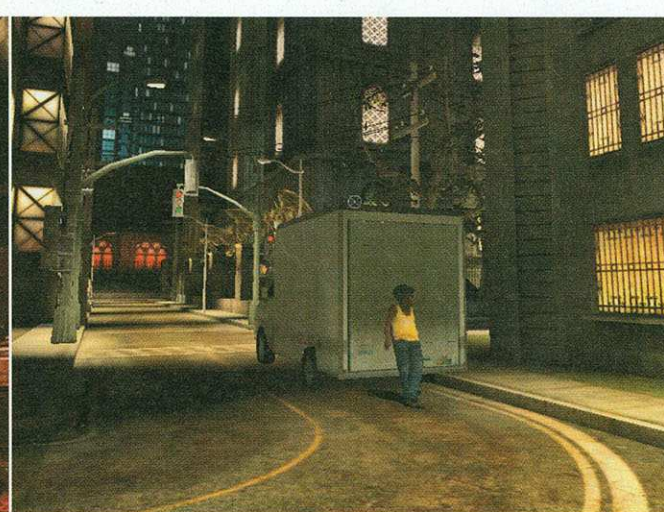
So gehen Sie vor

Am Beispiel der ersten Aufgabe erklären wir Ihnen die verschiedenen Vorgehensweisen, je nachdem, was Ihr Held an Wissen besitzt. Als Allererstes kaufen Sie sich einen Dietrich im Pawn Shop, den Sie ohnehin ständig benötigen. Nachdem Sie sich den Auftrag bei Mercurio geholt haben, begeben Sie sich zum Strandhaus. Bei jedem der Wege wird Ihnen gleich viel Erfahrung gutgeschrieben.

1. Der heimliche Weg führt Sie links durch das Loch im Zaun und unbemerkt durch den Garten hinter das Haus, wo Sie das Licht



CONFESSIONS Für zwei relativ simple Aufträge werden Sie an diesem schönen Etablissement beteiligt und bekommen jeden Tag 250 $ auf die Kralle.



GESCHÄFTSMANN Larry macht Ihnen intessantere Angebote, wenn Sie die Drecksarbeit für ihn erledigen. Die Gang ist jedoch nicht leicht zu bezwingen.

ausknipsen. Stehlen Sie sich durch den Seiteneingang in die Hütte, solange die Bewohner durch den Stromausfall beschäftigt sind. Gegenüber öffnen Sie das Gitter und holen den Geldumschlag, links steht der Sprengstoff auf dem Tisch. Schleichen Sie weg.
2. Überreden Sie den Türsteher, Platz zu machen. Das funktioniert auch mit Drohen oder Verführung. Der Vorteil daran ist, dass Sie von den übrigen Burschen nicht behelligt werden. Nun ziehen Sie den Chef der Bande im Gespräch über den Tisch, schließen die Tür und holen das Geld. Verlassen Sie das Anwesen gemächlich wieder.
3. Knüppeln Sie alle nieder. Zum einen geht das schnell, da die Gangster nicht gerade kräftig sind. Zum anderen bekommen Sie dann Waffen, die Sie verscherbeln oder für weitere Missionen brauchen können.

Waffen

Santa Monica

Im Pawnshop gibt es nur die Anfängerwaffen wie die .38er und ein Messer zu kaufen, einen Dietrich und mehrere Bücher hat der Verkäufer ebenfalls im Angebot. Etwas später im Spielverlauf können Sie sich auch bei Mercurio ausrüsten. Der verkauft allerdings die eher teuren Waffen wie zum Beispiel die Jaegerspazz XV.

Downtown

Um immer genügend Bares zu haben, lösen Sie die Geldprobleme der Bardame im Confessions. Allerdings sollten Sie über Tricks verfügen, um den Bodyguard vor der Mafia-Suite zu überzeugen, Sie zum Oberboss zu geleiten. Andernfalls müssen Sie sich mit einer Armee von schießwütigen Mafiosi herumärgern. Als Dankeschön erhalten Sie jede Nacht 250 $ in dem Club.
Waffenhändler Larry bietet Ihnen die Brokk 17c, eine Utica-M37-Schrotflinte und die Braddock-9-mm-Maschinenpistole; Nahkampf-waffen wie eine Feueraxt oder schützende, schwere Kleidung sind bei ihm ebenfalls erhältlich. Tun Sie dem fettleibigen Waffendealer einen Gefallen: Gehen Sie in die Tiefgarage, wo Sie sich um die Gangmitglieder kümmern. Den Koffer mit unbekanntem Inhalt lassen Sie mitgehen und liefern ihn bei Larry ab. Die Belohnung für diesen Auftrag beträgt 500 $, außerdem erhalten Sie Zugang zu Larrys „spezieller" Ware.

Hollywood

Der Red-Spot-Fastfood-Laden verkauft immerhin leichte Lederkleidung mit geringem Schutzwert und einige Schusswaffen unter dem Ladentisch.

Chinatown

Bei Tseng bekommen Sie das ganz harte Zeug wie zum Beispiel das Katana oder die Lassiter Killmatic. Gerade mit dem Schwert und dem richtigen Können strecken Sie andere Vampire mit wenigen Streichen nieder. Außerdem hat Tseng schwere Lederkleidung, die endlich einen brauchbaren Schutz liefert, und einige Gegenstände, die zur Verbesserung Ihrer Fähigkeiten beitragen. (as)



Die Vampir-Clans

Suchen Sie sich einen der famosen Charaktere aus – das Spektrum reicht vom lautlosen Heimlichtuer bis zum brachialen Berserker.

Brujah
Die Angehörigen der Brujah sind echte Kämpfernaturen. Damit Sie nicht öfter der Raserei verfallen, halten Sie die Menschlichkeit auf mittlerem Niveau. Das heißt im Klartext: keine Unschuldigen töten und bei Aufgaben keine Unbeteiligten schädigen.

Gangrel
Nicht ganz so schnell wie die Brujah geraten Gangrel in Rage. Allerdings setzen sie dann unglaubliche Kräfte frei und sind beim Amoklauf kaum aufzuhalten. Die Stärken des Clans liegen klar auf der kriegerischen Seite. In Form einer Kriegsgestalt ist ein Gangrel ein schlagkräftiger Nahkämpfer.

Nosferatu
Der Nachteil dieser Untoten ist ihre Hässlichkeit. So brechen sie eventuell die Maskerade, wenn sie von einem Menschen gesehen werden, und bleiben deshalb in den Schatten. Können sich zum Glück besser durch Rattenblut heilen als andere Vampire und deshalb notfalls auch Menschen fernbleiben.

Toreador
Noch ein Charakter, bei dem Sie ein Auge auf die Menschlichkeit haben sollten. Von den Disziplinen ist Auspex nur zum Hacken gut, mit Geschwindigkeit aber ideal für Fernkämpfer – wobei Sie wiederum durch Schnelligkeit, gekoppelt mit Präsenz, Ihre Widersacher regelrecht überrennen können.

Tremere
Ein interessanter Clan für Leute, die auf handfeste Schlägereien weitgehend verzichten wollen. Die physische Grenze ist ob der besonderen Disziplinen hinfällig. Konzentrieren Sie sich auf Beherrschung oder Thaumaturgie, in einer höheren Ausbaustufe machen Sie damit keinen Finger mehr krumm.

Ventrue
Mit überzeugenden Argumenten wickeln Sie so manchen Gesprächspartner um den Finger und entgehen dadurch Kämpfen oder lästigen Aufgaben. Die Disziplinen sind im Kampf ähnlich effektiv wie die der Tremere. Geeignetes Blut zu finden, ist in den meisten Arealen kein wirkliches Problem.

Malkavianer
Falls Sie darauf abfahren, ständig sonderbare Stimmen zu hören, abgedrehte Dialoge lustig finden oder gern mit dem laufenden Fernsehprogramm kommunizieren, ist dieses Völkchen Ihre erste Wahl. Dadurch ist es allerdings etwas anstrengender, Dialoge und damit die Handlung zu verfolgen. Gerade für Anfänger deswegen nicht zu empfehlen. Malkavianer bleiben eher im Hintergrund und können nicht nur Gegner in den Wahnsinn treiben.

Spellforce: Shadow of the Phoenix

Noch sechs Levels trennen Sie vom spektakulären Ende von Spellforce: Shadow of the Phoenix. Mit unseren detaillierten Karten finden Sie sich schnell zurecht.

Die brennenden Steine

Leveln erwünscht

Auf dieser Karte steht die Weiterentwicklung Ihres Avatars klar im Vordergrund. Für die Hauptgeschichte ist sie irrelevant. Held Ump ist ideal geeignet, um die Gebäude an den Spawn-Punkten zu plätten. Mit drei, vier Schlägen zerschmettert er die Häuser, während das restliche Heer die Gegner in Schach hält. Nutzen Sie konsequent die engen Wegeverhältnisse, um mit Türmen massive Abwehrstellungen zu errichten. Für die Karte genügt es, mit den Dunkelelfen (8) zu spielen, das Elfenmonument (15) wird erst für die untoten Schergen des Todesmosaiks (24) interessant.

Mosaik des Todes

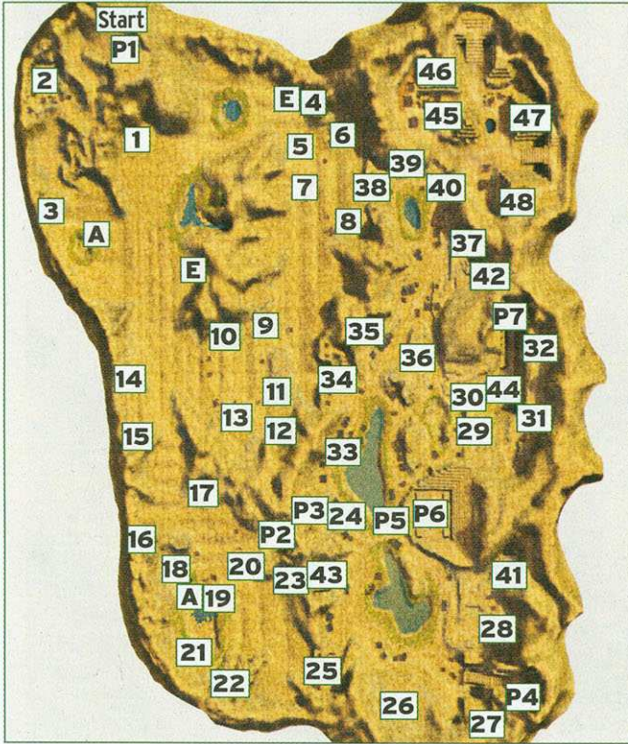
Auch im zweiten Add-on gibt es wieder ein Mosaik. Wappnen Sie sich gut: Wenn Sie das dritte Teilstück einsetzen, müssen Sie es mit Stufe-42-Gegnern aufnehmen. Ohne ein unterstützendes Heer ist das kaum machbar. Da die Untoten immer an der gleichen Stelle erscheinen, helfen zuvor platzierte Türme ebenfalls weiter. Für das letzte Teilstück empfiehlt es sich, die Elfen ins Rennen zu schicken. Deren Eismagie ist effektiver als die Zauberei der Dunkelelfen. Pflastern Sie den Mosaikbereich mit Frostbringern zu.

Die brennenden Steine (Phönixwächter)

Legende:

- **P1** .... Portal zum Rabenpass
- **P2** .... Portal ins Colosseum
- **1** .... Argamun
- **2** .... Heldenmonument
- **3, 4, 5, 6, 7** ...... Hässliche Kröte (Prinzessin)
- **8** .... Monument der Dunkelelfen
- **9, 10, 11, 12, 13** .... Bestien
- **14** ... Bestien, Heldenmonument
- **15** .... Monument der Elfen
- **16, 17** .... Tiermenschen
- **18** .... Tiermenschen, Truhe
- **19, 20** .... Tiermenschen
- **21** .... Truhe
- **22** .... Leiche (Banksiegel)
- **23** .... Truhe (Mosaikstück)
- **24** .... Mosaik des Todes

Kathai (Phönixwächter)



Legende:

- **P1** .... Portal zum Rabenpass
- **P2** .... Portal in die Stadt
- **P3** .... Portal in den Westen
- **P4** .... Portal in die Wachfeste
- **P5** .... Portal zum Kampfplatz
- **P6** .... Portal in die Stadt
- **P7** .... Portal in die Uhrwerkhallen

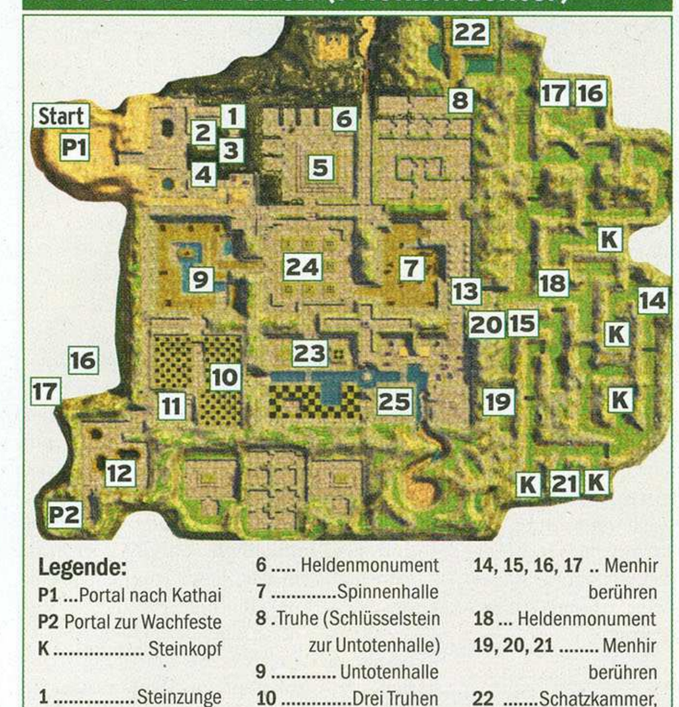
- **A** .... Aria
- **E** .... Eisen

- **1** .... Monument der Menschen, ... Truhe (Runen, Pläne)
- **2** .... Spinnenlager, Truhe, Catlan
- **3, 4** .... Sha-Kämpfer, Truhe
- **5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13** . Untote, Truhe
- **14, 15, 16** .... Sha-Kämpfer, Truhe
- **17** .... Heldenmonument
- **18, 19, 20** .... Untote, Truhe
- **21** .... Leiche (Banksiegel)
- **22** .... Verdorrte Pflanze .... (Nebenquest Dryade)
- **23** .... Sha-Kämpfer, Truhe
- **24** .... Khal
- **25** .... Südtor, Schlüsselmeister
- **26** .... Untote, T ruhe
- **27** .... Truhe
- **28** .... Untote, Truhe
- **29** .... Heldenmonument, Truhe
- **30** .... Uru
- **31, 32** .... Truhe
- **33** .... Untote, Truhe
- **34** .... Osttor, Schlüsselmeister
- **35** .... Sha-Kämpfer, Truhe
- **36** .... Truhe
- **37** .... Untote, Truhe
- **38** .... Nordtor, Schlüsselmeister
- **39** .... Sha-Kämpfer, Truhe
- **40** .... Untote, Truhe
- **41, 42, 43** .... Gon
- **44** .... Truhe
- **45** .... Monument der Zwerge, Truhe
- **46, 47, 48** .... Truhe



BUG-ALARM Starship Troopers lässt beim Anblick der fiesen Sensenläufer grüßen.

Die Uhrwerkhallen (Phönixwächter)



Legende:

- P1 ...Portal nach Kathai
- P2 Portal zur Wachfeste
- K .... Steinkopf
- 1 ....Steinzunge
- 2 ....Zwei Truhen
- 3 ....Vier Truhen
- 4 ....Zwei Truhen
- 5 .... Titanenraum
- 6 ..... Heldenmonument
- 7 ....Spinnenhalle
- 8 .Truhe (Schlüsselstein zur Untotenhalle)
- 9 .... Untotenhalle
- 10 ....Drei Truhen
- 11 ... Heldenmonument
- 12 ....Xalabar
- 13 .Menhir für Xalabars Stein
- 14, 15, 16, 17 .. Menhir berühren
- 18 ... Heldenmonument
- 19, 20, 21 .... Menhir berühren
- 22 ....Schatzkammer, Szepter, der Winde
- 23 .... Fackelrätsel
- 24 ....Neun Truhen
- 25 .... Säulenrätsel

Die Wachfeste (Phönixwächter)

KRAFTAKT Der Zwergentitan macht im Nu Kleinholz aus den Eisernen.

Legende:

- P1 .... Portal in die Uhrwerkhallen
- P2 .... Portal nach Kathai
- P3 .... Portal in den Schlund
- 1 .... Truhe
- 2 .. Heldenmonument
- 3 .... Monument der Zwerge
- 4 ....Truhe
- 5 ...Monument der Elfen
- 6, 7, 8, 9 ....Truhe
- 10 ..... Verdorrte Pflanze (Nebenquest Dryade)
- 11 .... Truhe
- 12 ....Monument der Zwerge
- 13 .... Zwei Truhen
- 14 ....Verdorbener Hain, Eiserner Nexus, zwei Truhen
- 15 ....Verdorbener Hain, Eiserner Nexus
- 16 .... Truhe, Fleisch
- 17, 18 ....Truhe
- 19 ....Monument der Zwerge
- 20 Monument der Elfen
- 21 .... Schattenkrieger
- 22 ....Truhe
- 23 ..Fleischtröge, Truhe
- 24 ....Truhe

Kathai

Alleingang

Für den ersten Teil der Karte (vor der Stadt) sind die Monumente eigentlich gar nicht nötig. Bis zum Heldenmonument schafft es Ihr Avatar problemlos alleine. Zusammen mit der beschworenen Heldenschar lässt sich der komplette Kartenteil vor der Stadt abgrasen und von Gegnern säubern.

Stadtbummel

Arbeiten Sie sich zum Heldenmonument vor; mit der Unterstützung Ihrer Runenkrieger sind die Untoten und Echsenkrieger in der Stadt schnell zu Knochenmehl und Ledertaschen verarbeitet.

Zwergenarbeit

Besetzen Sie zügig alle vorhandenen Gebäude. Die Nahrungsmittelproduktion muss allerdings noch verstärkt werden, sodass Ihr Avatar schnell genug weitere Militäreinheiten beschwören kann.

Die Uhrwerkhallen

Rätselkost

Knobelfreunde, aufgepasst! In dieser Karte ist der Grips des Spielers mehr gefragt als taktisches Gespür – wir erklären die schwierigsten Stellen, damit kein Frust aufkommt. Die Rätselaufgaben zu lösen, lohnt sich auf jeden Fall, da Sie so an einige sehr gute Ausrüstungsgegenstände herankommen.

Titanenraum

Im Titanenraum (5) befinden sich 12 Fackeln um einen Menhir. Berühren Sie den Fels und aktivieren Sie danach die Fackeln in der auf dem Screenshot gezeigten Reihenfolge. Danach haben Sie Zugriff auf jeweils drei Titanen (Phönixwächter erhalten die „hellen" Titanen, Schattenkrieger die „dunklen").

Fackelrätsel

In der Kammer mit den Fackeln (23) gibt es zwei Rätsel, die Sie wie folgt lösen: Westliche Fackeln: Drücken Sie den ersten und zweiten Menhir von links in der oberen Reihe und den ersten und dritten Menhir in der unteren Reihe. Bei den östlichen Fackeln drücken Sie die beiden äußeren Menhire in



ABGEFACKELT Nur wenn Sie die Fackeln in der gezeigten Reihenfolge aktivieren (1 bis 5), erhalten Sie Zugriff auf drei Titanen, die Sie im Level unterstützen.



ERLEUCHTET Um an die wertvollen Schätze beider Truhen zu gelangen, müssen Sie zwei verschiedene Kombinationen an den Säulen drücken.

der oberen Reihe und die beiden inneren Menhire in der unteren Reihe.

Säulenrätsel

Zu Beginn leuchten die Säulen 2 und 6 (Nummerierung siehe Screenshot). Für die erste Truhe berühren Sie die Säulen 1, 3, 5, 7. Im zweiten Schritt berührt der Avatar die Säulen 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7. Nun kann die zweite Truhe geöffnet und geplündert werden.

Die Schatzkammer

In der Schatzkammer (22) öffnen Sie die Schatzkisten in dieser Reihenfolge:

1. **Zerbitia**
2. **Sylvania**
3. **Suspiria**
4. **Romania**
5. **Phenomena**
6. **Parthenia**
7. **Pantagrua**
8. **Obscura**
9. **Malpertua**
10. **Lemuria**
11. **Freedonia**

Die neun Truhen

Sie müssen zuerst zur mittleren Truhe schleichen – dort befindet sich der erste rote Schlüssel. Anhand der schwarzen Rußfelder bei den Truhen lässt sich die Reihenfolge der übrigen Schatzkisten ermitteln. In jeder Kiste finden Sie außer Schätzen einen weiteren roten Schlüssel, um die nächste Kiste öffnen zu können. Bleiben Sie auf jeden Fall den Gehäuteten fern, da diese bis zu 5.000 Schadenspunkte verursachen.

Der Schlund

Zweifrontenkrieg

Besetzen Sie zügig die beiden Monumente (3 und 4) und errichten Sie so schnell wie möglich Abwehrstellungen im Westen und Osten. Der Gegner macht massiv Druck – arbeiten Sie sich daher mit zwei mobilen Kampftrupps schnell zu den ersten beiden Tempeln (T1 und T2) vor. Es ist wichtig, die anrückenden Seelenschmiede abzufangen, bevor diese einen Tempel reaktivieren.

Tempelübernahme

Behalten Sie den Druck aufrecht und arbeiten Sie sich schnell mit den beiden Kampftrupps zu den übrigen Tempeln vor. Vorsicht, der Gegner entsendet in regelmäßigen Abständen eiserne Zerstörer, die mit Ihren Gebäuden kurzen Prozess machen. Daher ist die Wegesicherung extrem wichtig. Türme der Orks und Trolle sind dabei nicht sehr effektiv, da sie von den Zerstörern schnell zerlegt werden. Postierte Truppen an den Kreuzungen helfen da weiter.

Der Marsch nach Süden

Maximieren Sie die Truppenstärke und stürmen Sie das zentrale Lager (8). Danach geht es mit Volldampf in Richtung Portal (P2).

Knochentempel

Solopartie

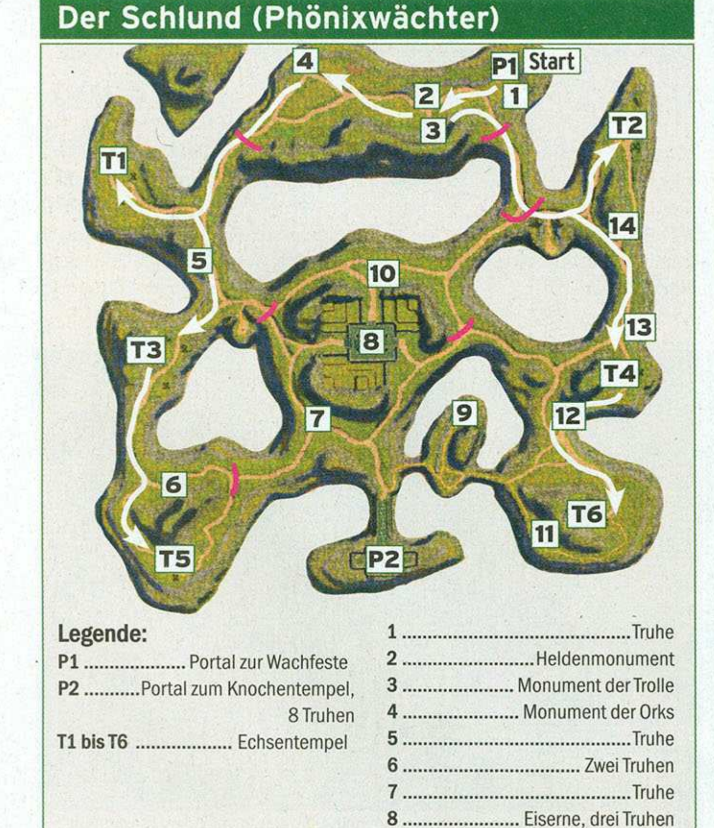
Ihr Avatar sollte inzwischen längst die Stufe 50 erreicht haben. Damit ist es kein Problem, die Karte zunächst im Alleingang zu säubern. Am südlichen Monumentkreis (12) errichten Sie dann Ihre Basis. Denken Sie daran, dass sich dunkle und helle Rassen überhaupt nicht vertragen – entscheiden Sie sich daher für eine Seite.

Der Kampf gegen die Eisernen

Behalten Sie den Zugang zu den Lagern der Eisernen im Auge und rüsten Sie in aller Ruhe Ihr Heer hoch. Mit maximierter Truppenstärke geht es dann an die Gegner heran. Locken Sie die Eisernen von den Gebäuden weg und zerstören Sie primär die schwarzen Türme, danach die übrigen Gebäude.

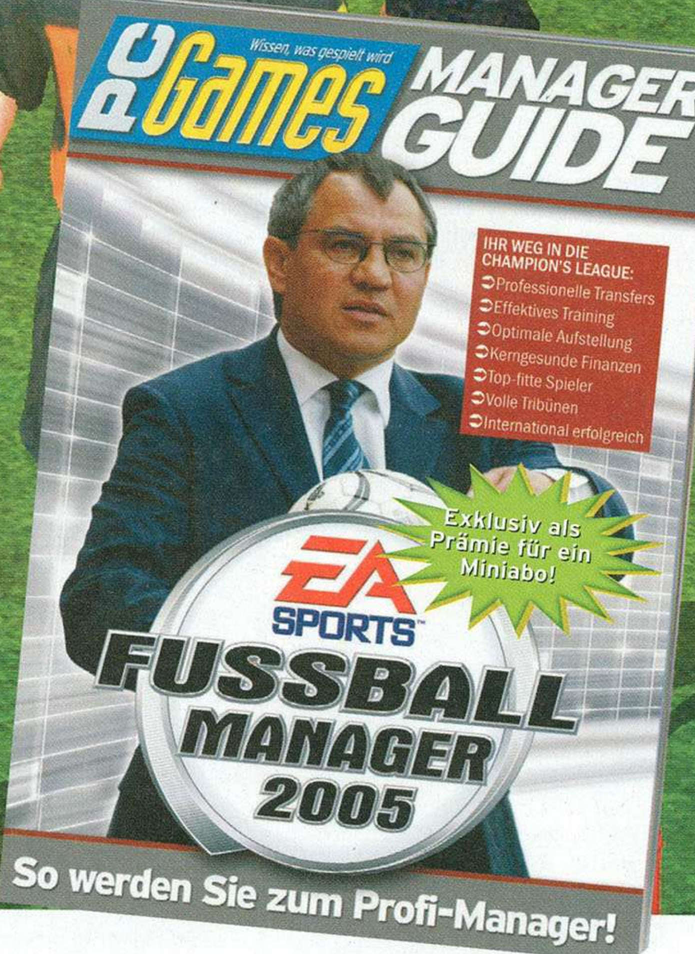
Das große Finale

1. Falls Sie noch Quests offen haben, erledigen Sie diese besser noch vorher. Nach dem Sieg über Belial haben Sie dazu leider keine Gelegenheit mehr, da der Spieler nach dem Abspann wieder im Hauptmenü landet.
2. Setzen Sie zwei Nahkämpfer, einen Heiler und zwei Fernkämpfer oder Magier in die Runentafel ein. Mit dieser Truppe marschieren Sie zu Belial (18).
3. Als Erstes muss einer der beiden Stufe-50-Gegner links oder rechts vom Eingang bei Belial per Fernkampf und Magie ausgeschaltet werden. Danach ist der Endgegner etwas geschwächt. Ein Fernkämpfer oder Magier beharkt weiterhin diesen angeschlagenen NPC, damit er sich nicht regenerieren kann. Die restliche Truppe stürzt sich auf Belial.
4. Hochstufige Eismagie ist sehr hilfreich, da Sie damit den Obermotz kurzzeitig einfrieren können, sodass Ihre besten Nahkämpfer auf den Bösewicht gefahrlos einprügeln können. Locken Sie Belial aus der Arena heraus, so haben Sie mehr Platz zum Kämpfen. (sw)





Exklusive Geheim-tipps zum Schlager-spiel!



Holen Sie sich jetzt den großen **PC-Games-Manager-Guide** zu EA Sports Fußballmanager 2005 plus 3 Ausgaben PC Games für **nur € 9,90** im Miniabo.

Wer will nicht einmal seinen eigenen Fußballklub managen? Wie im echten Leben ist das auch beim neuen **Fußballmanager 2005** von EA Sports nicht ganz einfach. Echte Manager wären froh, wenn ihnen jemand die perfekten Strategien, die entscheidenden Tipps und die geheimen Kniffe der Zunft verraten würde. Wir tun genau das mit dem brandneuen PC-Games-Manager-Guide. Die Entwickler haben für uns alle Geheimnisse des **Fußballmanagers** gelüftet und verraten exklusive Tipps und Taktiken für alle Hobby-Manager. Neben allen Spieler- und Mannschaftswerten erwarten Sie detaillierte Transferstrategien, Tipps zum Stadionbau, die große Schule des perfekten Trainings und vieles mehr.

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.pcgames.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC Games und weiterer COMPUTEC-Magazine.



Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PC Games, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf, Fax: 0451-4906770.
Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif, Fax: 0043-6246-8825277

❒ **Ja, senden Sie mir drei Ausgaben der PC Games DVD + den PC-Games-Manager-Guide für € 9,90 im Miniabo!**

❒ **Ja, senden Sie mir drei Ausgaben der PC Games CD-ROM + den PC-Games-Manager-Guide für € 9,90 im Miniabo!**

Absender

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

Gefällt mir PC Games, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Magazin jeden Monat frei Haus zum Preis von nur € 55,20/12 Ausg. (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 68,40/12 Ausg.; Österreich € 64,20/12 Ausg. Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir PC Games wider Erwarten nicht, so gebe ich einfach nach Erhalt des Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum, Unterschrift des Abonnenten

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

PC-Games-Manager-Guide (Art.-Nr. 002576)

(Die Lieferung erfolgt nur, solange der Vorrat reicht.)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in D ca. 2 bis 3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in D 6 bis 8 Wochen)

PG MI 10

COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth; Vorstandsvorsitzender Christian Geltenpoth

Die Siedler: Das Erbe der Könige

Die Siedler wuseln weiter: Auch in dieser Ausgabe bekommen Sie Unterstützung bei der Suche nach Darios vermissten Relikten. Wir haben einen Blick auf die kniffligsten Missionen geworfen, damit Ihnen kein spielrelevantes Detail entgeht.

Legende (allgemein)	
D	Dorfzentrum
T	Truhe
S	Steinbruch
E	Eisengrube
L	Lehmschacht
Sc	Schwefel
(X)	Freizusprengende Rohstoffquelle

Die Flut

Rohstoffe beschaffen

Während Sie ein Dorfzentrum errichten lassen, begibt sich ein Held zu Leonardo (1). Dieser benötigt zunächst Holz, um die Wettermaschine wieder aufzubauen. Beim Baumfällen schaffen Sie auch Platz für weitere Gebäude. Ist dies erledigt, verlangt Leonardo noch weitere Rohstoffe. Der optionale Weg zum Lehmhändler (2) muss zwar erst freigekämpft werden, dafür bekommen Sie hier zwei Klumpen Lehm für ein Stück Holz. Der benachbarte Eisenhändler (3) tauscht Eisen gegen Lehm, ebenfalls im Verhältnis 2 zu 1.

Ein Schlüsselerlebnis

Etwas schwieriger gestaltet sich der Erwerb von Schwefel: Der Händler (4) hat seinen Schlüssel in Cleycourt (7) verloren und möchte ihn zurückhaben. Schleusen Sie dazu die Diebin Ari (5) durch den geheimen Zugang zur Stadt (6). Hier tarnt sie sich, wird in einer Truhe fündig und kehrt auf demselben Weg zurück. Nun kaufen Sie Schwefel für Leonardo, damit er die Wettermaschine fertig stellt, und setzen Ihre Reise fort.

Barmecia

Befreiungsaktion

Der Geselle (1) am unteren Marktplatz berichtet Ihnen, dass sein Meister von Räubern entführt wurde und in deren Lager (2) gefangen gehalten wird. Befreien Sie ihn, indem Sie das verlangte Lösegeld zahlen oder die Räuber mit einer starken Armee besiegen. Begeben Sie sich nun nach Barmecia.

Der Sprengmeister stößt hinzu

Am oberen Marktplatz (3) sprechen Sie mit dem Leibeigenen. Errichten Sie dort ein Lager, das zu einem neuen Marktplatz aufgewertet wird, und begleichen Sie die Steuerschuld. Damit Pilgrim (4) Ihnen seine Steinbrüche bereitstellt, fordert er den Bau einer Schwefelmine. Sobald das erledigt ist, schließt er sich der Heldensippe an. Seine besondere Fähigkeit liegt darin, Gegenstände (beispielsweise versteckte Rohstoffquellen (E) und (S)) freizusprengen.

Angriff oder Verteidigung?

Während Bergarbeiter Steine für den Wiederaufbau der Kathedrale abbauen, besteht Ihre Hauptaufgabe darin, Barmecia (6) vor Angriffen der Räuber (5) zu beschützen. Mit einer entsprechend ausgebauten Armee können Sie das Lager selbstverständlich auch dem Erdboden gleichmachen.

Folklung

Winterwanderung

Der erste hilfreiche Hinweis kommt von einem Leibeigenen (1). Machen Sie sich auf den Weg zu Pilgrim (2) und Salim (3). Bevor jedoch alle Folklung (10) wieder verlassen, müssen Sie einige Soldaten rekrutieren, denn angriffslustige Räuber (4) lauern in der Nähe. Für das weitere Vorgehen gibt es zwei Möglichkeiten.

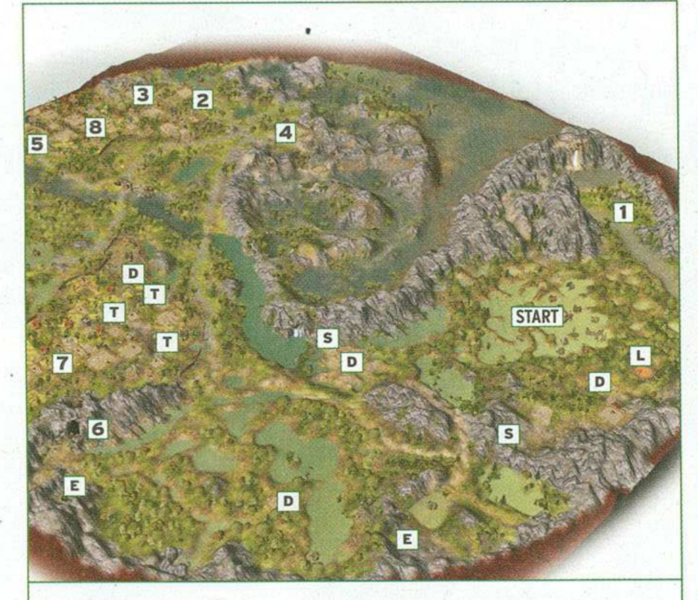
Entweder kämpfen ...

Pilgrim jagt die Felsen (5), die den Weg zu den Belagerern (6) versperren, in die Luft. Da man sich nicht über Ihren Besuch freuen wird, brauchen Sie wieder schlagkräftige Unterstützung. Sobald alle Feinde geschlagen sind, haben Sie Ihre Aufgabe hier erfüllt.

... oder entführen

Es gibt auch einen eleganteren Weg, Folklung zu retten: Pilgrim sprengt dazu die versteckten Felsen (7), die den Weg zum Winterlager (8) des Anführers der Belagerer freigeben. Mindestens ein Held führt diesen ins Gefängnis (9). Sie werden dabei zwar auch angegriffen, müssen aber deutlich weniger feindliche Attacken abwehren. Lassen Sie den Gefangenentransport jedoch nicht zu lange unbeaufsichtigt: Wenn der Abstand zwischen Held und Anführer zu groß wird, türmt er.

DIE FLUT



Legende:
1 Leonardo
2 Lehmhändler
3 Eisenhändler
4 Schwefelhändler
5 Ari
6 Tunnel
7 Cleycourt
8 Barmecia

BARMECIA



Legende:
1 Geselle
2 Räuberlager
3 Marktplatz
4 Pilgrim
5 Räuberlager
6 Barmecia

Norfolk

Eskorte nach Norfolk

Geleiten Sie den Boten vom Startpunkt an den drei Wachposten (1) vorbei nach Norfolk (2). Die Fürstin (3) erwartet Sie bereits mit der Bitte, ihre Stadt zu beschützen und Leonardo (4) zu befreien. Ein weiterer Auftrag, nämlich die Eisenminen der Barbaren (13) zu zerstören, kommt von dem Leibeigenen (5). Um das zu schaffen, müssen Sie natürlich ordentlich aufrüsten und dort die Stellung halten. Siedeln Sie sich aber zunächst im südlichen Teil der Welt an, da sich hier mehrere (freizusprengende) Rohstoffvorkommen befinden. Der Holzmichl (6) lebt auch noch und erklärt, wie der Weg dorthin frei gemacht wird.

Zutaten beschaffen

Nun geht es weiter zum Mönch (7), der Zutaten für einen Schlaftrunk benötigt. Um an das reine Wasser (9) zu gelangen, muss Pilgrim zunächst den Weg (8) zum Wasserfall auf altbekannte Weise begehbar machen. Da sich Ari tarnen kann, begibt sie sich zum Tor (10), schleicht durch Kerberos' Lager (11) und holt die restlichen Zutaten aus der Truhe (T). Sobald der Mönch alles erhalten hat, öffnet er den geheimen Zugang zu Kerberos' Minen (12).

Hilfreicher Wetterumschwung

Leonardo (4) bittet die Helden, eine Wettermaschine zu bauen. Bei Wintereinbruch übergibt er Ihnen die Pläne dafür. Da sich die feindlichen Truppen für den letzten Angriff auf dem Eis formieren, können Sie einen Großteil sofort nach Ablauf der Vorbereitungszeit schlagen, indem Sie das Wetter umstellen.

FOLKLUNG



Legende:
1 Leibeigener
2 Pilgrim
3 Salim
4 Räuberlager
5 Felsen
6 Belagerer
7 Felsen
8 Winterlager
9 Gefängnis
10 Folklung

Kaloix

Umweg nach Kaloix

Hüten Sie sich beim Ausbau der Siedlung vor den benachbarten Räubern (1) und bekämpfen Sie diese demnächst. Der Wanderer (2) erzählt Ihnen von einem weiteren Dorfzentrum, der Bürgermeister von Port Kaloix (3) bittet um Unterstützung. Bringen Sie ihm Holz und Lehm. Der Minenarbeiter (4) schickt die Helden nach Kaloix (6). Da die Wächter (5) allerdings den direkten Weg versperren, müssen Sie außenherum dorthin zu Helias (7) finden.

Kampfvorbereitung

Sobald Mary (8) von Ihrer Hilfe für den Bürgermeister erfahren hat, bietet sie ihre Minen zum Kauf an. Ob Sie gegen die deshalb protestierenden Rebellen aus Tourte (9) kämpfen oder ihnen eine Abfindung zahlen, bleibt Ihnen überlassen. Kümmern Sie sich schließlich um die Errichtung von Streitkräften und Kanonen, um Mordreds Außenposten (10) anzugreifen.

Die große Seuche

Wandertag

Gegen einen kleinen Tribut führt der Dorfbewohner (1) Sie nach Verino (2) zu Pilgrim (3). Der nächste Bewohner (4) weist auf mögliche Schätze unter den Felsen (7) hin. Sprechen Sie auch mit dem Schwefelhändler (5) und dem anderen Bewohner (6). Bei Tugor (8) können die Helden kämpferische Verstärkung anwerben.

Schuldfrage geklärt

Ziehen Sie nun in eine Schlacht gegen die Wächter der Burg (9). Der Bewohner (10)

NORFOLK



Legende:
1 Wachposten
2 Norfolk
3 Fürstin
4 Leonardo
5 Leibeigener
6 Holzmichl
7 Mönch
8 Felsen
9 Reines Wasser
10 Tor
11 Kerberos
12 Kerberos' Minen
13 Barbarenminen
14 Barbaren

KALOIX



Legende:
1 Räuberlager
2 Wanderer
3 Bürgermeister
4 Minenarbeiter
5 Torwächter
6 Kaloix
7 Helias
8 Mary
9 Tourte
10 Mordreds Außenposten

DIE GROSSE SEUCHE



Legende:
1 Dorfbewohner
2 Verino
3 Pilgrim
4 Dorfbewohner
5 Schwefelhändler
6 Dorfbewohner
7 Sprengbare Felsen
8 Tugor
9 Burgwächter
10 Dorfbewohner
11 Helias
12 Verseuchtes Dorf
13 Gesprächspartner
14 Zitadelle

OLD KINGS CASTLE



Legende:
1 Vebündete
2 Old Kings Castle
3 Garek
4 Dorfbewohner
5 Dorf
6 Minenarbeiter
7 Tor
8 Schlüssel
9 Andala
10 Bürgermeister
11 Leonardo
12 Kerberos' Außenposten
13 Kerberos
14 Durchgang

des verseuchten Dorfes (12) und Helias (11) wissen, wer für die Seuche verantwortlich ist: Mary. Suchen Sie auch die weiteren Gesprächspartner (13) auf. In den Bergen im Nordwesten befinden sich zwar zahlreiche Truhen, aber auch viele schlecht gelaunte Räuber, zu denen sich Pilgrim durchsprengen kann.

Sturm der Zitadelle

Um schließlich Mary in der Zitadelle (14) anzugreifen, benötigen Sie zunächst eine Wettermaschine, um den Fluss einzufrieren. Aber seien Sie gewarnt: Der Weg dorthin wird lang und kräftezehrend, zumal auch Ihre Siedlungen immer wieder angegriffen werden.

Old Kings Castle

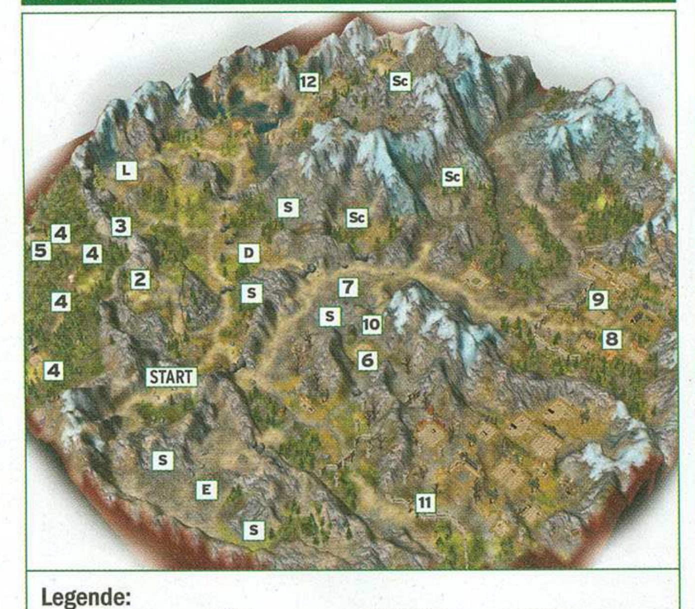
Klettertour

Die wartenden Gruppen (1) schließen sich den Helden an. Gemeinsam erklimmen sie den Weg zur Old Kings Castle (2). Oben angelangt, gibt Garek (3) weitere Anweisungen. Am Bewohner (4) vorbei gehen die Helden zum Dorf (5), um es zu befreien. Der Minenarbeiter (6) gibt einen Hinweis auf die letzten Schwefelvorkommen in der Gegend. Leonardo (11) verkauft Ihnen ebenfalls welchen.

Spendenaufruf

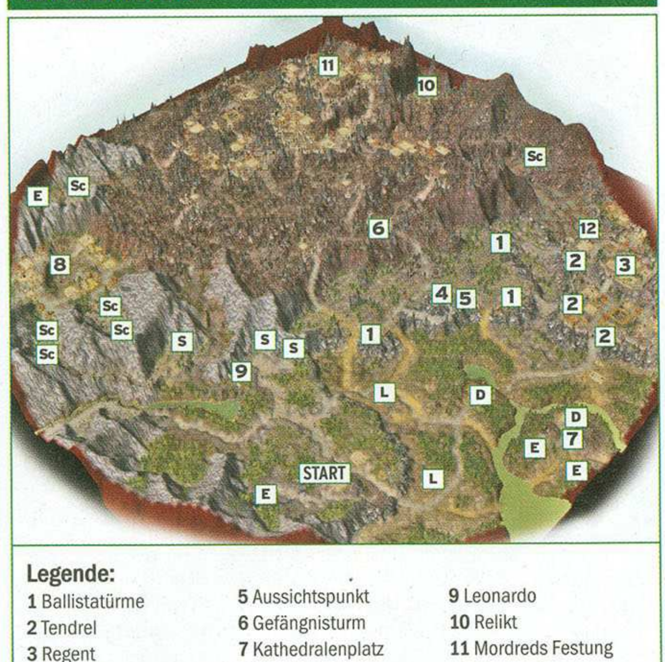
Der Schlüssel zum Tor (7) nach Andala (9) befindet sich in einer Truhe (8). Dort angekommen, nehmen Sie Kontakt zum Bürgermeister (10) auf, der um eine bescheidene Spende für das Dorf bittet. Achtung: Solange Sie den Winter nicht beenden, werden Sie

DIE NEBELBERGE



Legende:
1 Leonardo
2 Burg
3 Ziu
4 Räuber
5 Jonas
6 Dorfzentrum
7 Leibeigener
8 Bürgermeister
9 Stonevalley
10 Tor
11 Mordreds Vorpo.
12 Glenhill

EVELANCE



Legende:
1 Ballistatürme
2 Tendrel
3 Regent
4 Einsiedler
5 Aussichtspunkt
6 Gefängnisturm
7 Kathedralenplatz
8 Bergdorf
9 Leonardo
10 Relikt
11 Mordreds Festung
12 Steinwall

immer wieder von Kerberos' Männern (12) angegriffen.

Winter Ade

Sobald der Schnee geschmolzen ist, ist der Weg zu Kerberos (13) frei. Nach der Spende ziehen die Soldaten aus Andala mit den Helden in den Kampf. Wenn Kerberos besiegt ist, führt er Sie in die Nebelberge (14), um nach einem weiteren Relikt zu suchen.

Die Nebelberge

Im Wald, da sind die Räuber

Leonardo (1) stellt Ihnen eine Burg (2) und Leibeigene zur Verfügung. Sie bauen Ihr Dorf aus; der Bergmann (3) verrät, wo es Holz (und Räuber (4)) gibt. In dem Wald wohnt auch ein Händler (5), der Eisen und Schwefel im Tausch gegen Lehm rausrückt. Erst wenn Sie 100 Siedler oder ein zweites Dorfzentrum besitzen, können Sie eine Wettermaschine bauen und in den Norden ziehen.

Variante 1: Zweites Dorfzentrum

Sollten Sie sich entschlossen haben, ein zweites Dorfzentrum (6) zu errichten, hat der Leibeigene (7) einen Tipp parat: Der Bürgermeister (8) von Stonevalley (9) hat den Schlüssel zu dem Tor (10). So können Sie das künftige Dorfzentrum erreichen, ohne Mordreds Vorposten (11) zu sehr in Aufruhr zu versetzen. Ohne Streitkräfte funktioniert das jedoch auch so nicht.

Variante 2: Große Siedlung

Aber auch mit hundert wehrlosen Siedlern können Sie das Szenario für sich entscheiden. Im Winter stoßen Sie nach Glenhill (12) vor. Das Relikt bekommen Sie hier für einen erheblichen Geldbetrag ausgehändigt. Falls aber Ebbe in der Kasse ist und die Truppen stark genug sind, führt auch hier ein Sieg im Kampf zum Ziel.

Evelance

Wer's findet, darf's behalten

Auf dem Weg zum Regenten (3) von Tendrel (2) kommen die Helden an einigen verwaisten Ballistatürmen (1) vorbei, die sie in Besitz nehmen. Nach einem Schwatz mit dem Einsiedler (4) begeben sie sich auf den Aussichtspunkt (5) und setzen ihre Reise fort. Der Regent beauftragt Sie, seine Tochter (6) zu befreien und eine Kathedrale (7) zu errichten. Letztere setzt allerdings wieder eine Wettermaschine voraus, denn der Bauplatz liegt auf einer Insel.

Der große Knall

Sobald die Tochter befreit wurde, geleiten die Helden sie zurück nach Hause und erhalten eine Belohnung. Ein weiteres Teil des Orbs befindet sich in einem Außenposten (10) von Mordreds Festung (11). Da der Weg dorthin durch einen Steinwall (12) blockiert wird, bitten Sie Leonardo (9) um Sprengstoff. Er kann Ihnen aber nur helfen, wenn Sie die vier Schwefelvorkommen beim Bergdorf (8) freilegen und Minen darauf errichten. Nun muss nur noch der Außenposten (10) gestürmt werden.

Das große Ödland

Kontakte knüpfen

Leibeigene (1) wenden sich an Sie, um die Gefangenen (2) aus Kerberos' Händen zu befreien. Dazu suchen die Helden zunächst nach Verbündeten. Der Leibeigene (3) schickt Sie zum Wettermacher (4), um sein Dorf (5) aus dem Sumpf zu befreien. Sobald Letzterer etwas Geld erhalten hat, sorgt er für Winter und Sie erhalten zum Dank einige Rohstoffe. Vorsicht: Nun greifen immer wieder Truppen aus Highport (6) und von Kerberos (7) an.

Gemeinsam sind wir stark

Sie errichten zunächst noch ein Dorfzentrum (D) im Norden bei den Rohstoffquellen. Weiter geht es in Adare (8), wo der Leibeigene (9) um Wasser für den vertrockneten Baum bittet. Also lassen Sie es regnen und das Dorf schließt sich den Helden an. Gemeinsam befreien Sie nun die Gefangenen (2). Über den östlichen Rand der Karte gelangen Sie von dort aus nach Ashford (10). Hier errichten Sie auf Anfrage des Leibeigenen (11) sechs große Wohnhäuser und haben dann genügend Verbündete für die letzte Mission.

Die letzte Schlacht

Aufrüsten!

Der alte Minenarbeiter (1) klärt Sie über die möglichen Wege zur Zitadelle (3) auf. Vorher muss allerdings noch der Außenposten (2) zerstört werden. Von den drei Wegelagerern (4, 5, 6) können Sie Kanonen, einen Blick auf Kerberos' Stellungen und den Hinweis auf einen „geheimen" Pfad (siehe Pfeil) erwerben. Sobald die erwarteten Truppen (7) angekommen sind, rüsten Sie sich für den Einzug in Evelance.

Auf in den Kampf!

Befolgen Sie den Hinweis des Minenarbeiters und kämpfen Sie sich vom „Hintereingang" (8) her zum Außenposten (2) vor. Sorgen Sie dabei immer für ausreichend Truppennachschub. Kerberos' Widerstandsfähigkeit wird schwächer, je mehr seiner Rohstoffquellen wegfallen. Sobald der Außenposten gefallen ist, öffnen sich alle (!) restlichen Tore von Evelance und geben den Weg zum finalen Ziel frei: Zerstören Sie die Zitadelle (3)! (rb)

DAS GROSSE ÖDLAND



Legende:
1 Leibeigene
2 Gefangene
3 Leibeigener
4 Wettermacher
5 Killarney
6 Highport
7 Kerberos' Truppen
8 Adare
9 Leibeigener
10 Ashford
11 Leibeigener

DIE LETZTE SCHLACHT



Legende:
1 Minenarbeiter
2 Außenposten
3 Zitadelle
4 Galileo
5 Schreiber
6 Simplicius
7 Verstärkung
8 Tor

The Fall: Last Days of Gaia

Endzeit in Echtzeit: Bei diesem Rollenspiel kommt Mad-Max-Atmosphäre auf. Damit das Wüstenfeeling nicht in Frust ausartet, führen wir Sie mit unseren Grundlagen ins Spielgeschehen ein und lösen die ersten Quests.

Der Einstieg in die Endzeit

Charakterwahl

1. Nachdem Sie sich einen Haupt-Helden ausgesucht haben, lassen Sie sich von der „New Government"-Regierung als Söldner rekrutieren. Die erste Aufgabe besteht darin, die Passausgabestelle zu finden und die Haupteigenschaften des Spielcharakters festzulegen. Unsere Empfehlung: Passen Sie Lebenserfahrung und körperliche Merkmale an Ihren gewünschten Spieltyp an. Denken Sie auch daran, Punkte bei nicht gewünschten Fertigkeiten zu senken, so erhalten Sie mehr Punkte zur Verteilung.
2. Es ist ratsam, diesbezüglich die Zusammenhänge von Attributen und Fertigkeiten im Handbuch nachzulesen. So sehen Sie auf einen Blick, welche Werte hoch sein sollten. Ein Charakterbeispiel finden Sie im nebenstehenden Kasten.
3. Kurze Zeit später trifft die Hauptfigur auf Wesley, bei dem die Party zusammengestellt wird. Auch wenn Sie hier natürlich nach Lust und Laune Ihre Truppe arrangieren können, empfiehlt es sich, möglichst viele Fertigkeiten und Talente mit guten Werten abzudecken. Achten Sie besonders darauf, diejenigen Fertigkeiten mit guten Leuten zu besetzen, bei denen Sie selbst schwach abschneiden.

Let's Party

Ein starkes Team

Für unseren Hauptcharakter (siehe Kasten) ist folgende Teamvariante sehr gut geeignet:
Francis – der beste Fahrer und Techniker
Victor – der Sprengstoffexperte
Agnes – die beste Medizinerin
Carmen – eine gute Schützin und Taschendiebin
Butch – der Spezialist für schwere Waffen

Achtung: Die Werte der Figuren werden bei Spielstart innerhalb eines Rahmens zufällig bestimmt. Beispielsweise hatte Butch bei der Fertigkeit „Schwere Waffen" einen Startwert von 82 (+40% Trefferchance), in einem zweiten Spiel einen Wert von 85 (+60% Trefferchance).

Charaktererstellung: Das müssen Sie wissen



1. Unser Held sollte eine möglichst hohe Intelligenz am Start aufweisen, um den größtmöglichen Vorteil aus den dadurch zusätzlichen Fertigkeitspunkten für Stufenaufstiege zu erhalten. Attribute können zu Beginn um fünf Punkte angehoben werden, daher fällt die Wahl auf das körperliche Merkmal „Hässlich", bei dem die Grundintelligenz schon 13 beträgt. Wir steigern das Attribut auf 16. Theoretisch ginge es bis 18, allerdings beginnt die nächste Bonusstufe erst bei 19.
2. Sparrow möchte später mit Sniper-Waffen gut umgehen können und ebenso Boni für Rüstung und Laufgeschwindigkeit erhalten. Daher entscheiden wir uns für die Werte 13 bei Beweglichkeit und Geschicklichkeit. Konstitution und Stärke werden normal gewählt, während wir bei Charisma einen kleinen Malus in Kauf nehmen. Dies kann später ausgeglichen werden.
3. Als Lebenserfahrung wählen wir Handwerk. Um möglichst viele Punkte verteilen zu können (100 Stück), werden Nahkampf, Schwere Waffen, Fahrgeschick und Medizin drastisch reduziert. Diese Aufgaben sollen später Partymitglieder übernehmen.
4. Fertigkeitenboni bekommt Ihr Charakter ab einem Wert von 55, daher versuchen wir, möglichst viele davon gleich zu Beginn zu steigern. Jede Fertigkeit kann am Anfang um bis zu 20 Punkte gesteigert werden. Wer sich für eine Lebenserfahrung wie zum Beispiel Medizin oder Kampfsport entscheidet, kann die entsprechende Hauptfertigkeit (55 Basiswert) sogar gleich bis zur Talentgrenze (Wert 75) anheben. Sind alle Werte gesetzt, kann das Abenteuer losgehen.

Grabbesuch

Besuchen Sie das Grab Ihres Vaters außerhalb des Camps. Der direkte Weg ist durch den Campzaun versperrt, daher muss ein Umweg über den Haupteingang genommen werden. Zur Belohnung gibt es am Grab die ersten 50 Erfahrungspunkte. Auf dem Rückweg ins Dorf können noch Gordon Miller, eine Art Kevin-Costner-Gedächtnis-Postman, sowie sein Jagdkollege Victor per Taschendiebstahl um Munition und um eine Axt erleichtert werden.

Der Ratskull-Aussteiger

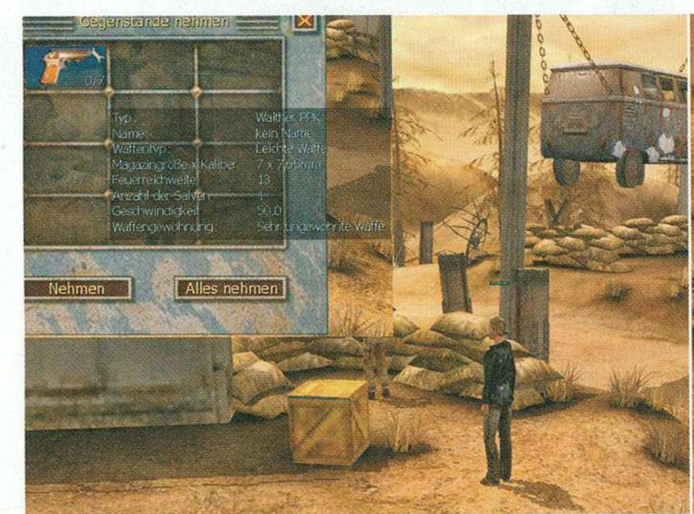
Das erste Reiseziel für Ihre Gruppe lautet New Safford. Dort angekommen, wird Zielperson David von drei Ratskulls bedroht. Eine gute Gelegenheit, erste Kampferfahrung zu sammeln. Gewöhnen Sie es sich gleich an, alle gefallenen Gegner zu durchsuchen, um das eigene Waffendepot aufzubessern. Im Gespräch mit David erfährt die Gruppe, dass New Safford bedroht ist und Tochter Sara befreit werden muss.

Verlassenes Fabrikgelände

Marschieren Sie mit der Gruppe in die nordöstliche Ecke der Karte. Dort lebt Milton, ein Spezialist für Survival und leichte Waffen. Seine Medizinkenntnisse entsprechen denen von Agnes. Schmeißen Sie die Lady also aus der Gruppe raus und Sie heuern dafür Milton an.

Rette New Safford

Nach einer kurzen Unterhaltung mit Ben und seinem Sohn Jay erhält unser Held eine C4-Sprengladung mit Fernzünder. Diese Bombe muss nun günstig platziert werden – und zwar auf halbem Weg zwischen dem Gehängten und dem Brunnen. Nachdem Sie die Ladung abgelegt haben, muss nun der Sprengstoffexperte, in unserem Fall Victor, die Bombe scharf machen. Denken Sie daran, dafür das Kontextmenü zu benutzen (Hand-Icon wählen). Wenn in der rechten, oberen Ecke des Bildschirms eine Schaltfläche zur Zündung der Sprengladung erscheint, war die Aktion erfolgreich. Nach der eingespielten Zwischensequenz ist der beste Moment, um die Fernzündung zu aktivieren. Damit sind vier der Gangster schon einmal erledigt. Nachdem sich die Party an deren Überresten mit weiteren Waffen und Munition versorgt hat, ist ein Rundgang



ERSTER FUND Wer neugierig in alle Kisten und Behälter schaut, wird oft belohnt. Gleich am Eingang finden Sie zum Beispiel eine Pistole in der Kiste.



LANGFINGER Carmen macht sich gerade daran, Gordon Miller zu bestehlen. Speichern Sie sicherheitshalber regelmäßig vor solchen Aktionen ab.

um das Dorf angesagt. Lassen Sie die Gruppe am besten im Liegen auf Ratskull-Jagd gehen. Sobald alle Wachen außerhalb des Dorfes erledigt worden sind, gilt die Quest als erfüllt.

Sara in Gefahr

Plaudern Sie nach der Rettung des Dorfes noch einmal kurz mit Ben; unsere Hauptfigur verspricht dem Dorfanführer, Sara zu retten. Im Südosten der Karte befindet sich ein kleines Camp, in dem Sara von zwei Ratskulls bewacht wird. Der kurze Kampf beschert der Gruppe weitere Ausrüstung sowie einen Schmierzettel. So gelangen Sie an den Standort des Waffenlagers der Ratskulls. Wieder bei David, verrät uns der Knabe den Ort des Drogenlabors.

Zeitungen, Zeitreisen, Wölfe und Rattenfleisch

1. Gegenüber von New Safford befindet sich eine Druckerei. Nach einer kurzen Unterhaltung mit dem Redakteur der Zeitung hat der Chef der Party einen neuen Job als Reporter. Ihre Aufgabe: fünf Schlagzeilen zu finden, um die Zeitung mit Inhalt zu füllen. Mit der Rettung New Saffords und der Befreiung Davids sind bereits zwei Headlines gefunden.
2. In der Siedlung weiter nordwestlich trifft die Gruppe dann auf Tiberius, der an einer Zeitmaschine bastelt, ihm fehlt allerdings ein Flux-Kompensator. Dieses fehlende Bauteil befindet sich bei der Druckerei bei einem gewissen Marty. Geben Sie Tiberius das Teil und er braust zurück in die Zukunft – das kennen Sie sicher noch.
3. Ganz in der Nähe von Tiberius hat noch ein Händler seinen Stand aufgebaut. Er handelt mit Rattenfleisch und klagt sein Leid: Das Fleisch schmeckt nicht so richtig, weil die Gewürze fehlen. Er kommt an die Gewürze nicht ran, weil ein Rudel Wölfe ihm den Weg versperrt. Ziehen Sie mit Ihrer Gruppe los, um weiter östlich die Viecher zur Strecke zu bringen. Zur Belohnung gibt es ein Stück Rattenfleisch und eine weitere Schlagzeile für die Zeitung. Hinweis: Mit Version 1.4 kommt es hier immer noch zu einem Bug, der erst mit Patch 1.5 behoben werden soll. Ein Konsolenbefehl hilft aber weiter. Öffnen Sie mit der „F11"-Taste die Konsole und geben Sie „data().WoelfeKilled = 6" ein.
Danach lässt sich die Quest abschließen.
4. Zurück in New Safford müssen Sie am Lagerfeuer einen kleinen Jungen ansprechen: Bobby ist verzweifelt, weil sein zahmer Wolf Vari entlaufen ist. Gehen Sie durch den Hinterausgang zu den Kisten, dort befindet sich Vari. Mit einem Stück Fleisch ist er wieder ganz lieb und folgt Ihnen zurück nach New Safford. Braver Vari! Damit erhalten Sie dann auch die letzte Schlagzeile.

Händler in New Safford

Ein Stück weiter die Straße runter wohnt ein Händler; dieser ist übrigens, wie fast alle Händler, nur tagsüber anzutreffen. Decken Sie sich hier ordentlich ein, vor allem mit Rüstungen. Wichtig: Tauschen Sie einen Dietrich ein – damit kann der „Schlösser öffnen"-Spezialist diverse Kisten und Tresore öffnen. Im Dorf können Sie Ihr Geschick gleich unter Beweis stellen. Dort gibt es eine verschlossene Kiste und einen Tresor. Vorsicht: Die Kiste ist mit einer Falle versehen.

Fredos Siedlung

In der nordwestlichen Siedlung trifft die Party auf Fredo, der dem Anführer unserer Gruppe das Versprechen abnimmt, Rache an den Seekern für sein besetztes Haus zu nehmen. Fredos Haus befindet sich in den Wastelands; mithilfe der Reisekarte gelangen Sie dorthin. Hier müssen einige Seeker erledigt werden, damit ist auch diese Quest erfüllt. Nordwestlich der Ansiedlung brennt noch ein Lagerfeuer, dort treffen Sie in der Nähe auf den Wiggler. Er verrät den Ort der Desert Monks, denen wir später einen Besuch abstatten. Doch bevor es so weit ist, begeben wir uns ins Waffenlager nach Bowie Village.

Das Waffenlager

Sprechen Sie mit Pete, dem Viehhirten. Mit seiner Hilfe (beziehungsweise der seiner Kühe) gelangen Sie durch den Minengürtel. Erledigen Sie nun die Wachen. Im Südosten der Karte gibt es den Plastiksprengstoff bei NPC Donald – natürlich für eine Gegenleistung (Fleischbeschaffung). Außerdem gibt es noch einige Quests in Bowie Village (Autobatterie für den Einsiedler, Die verschwundenen Zwillinge, Konvoi, Gonzos Mittagessen, Das Kistenschloss im Bunker).

Die Desert Monks

Besuchen Sie die Lagerplätze der Desert Monks. In den zwei Camps muss aufgeräumt werden. Ein Lager ist im Süden und das andere ist nördlich auf einer Anhöhe angesiedelt. Im südlichen Lager finden Sie unter anderem einen Schlachtplan der Desert Monks in einer Kiste.

Casa Verde

In Casa Verde angekommen, muss die Gruppe feststellen, dass das Drogenlabor schwer bewacht ist und mit Waffengewalt allein nichts zu erreichen ist. Die Wachen wollen das richtige Passwort hören. Doch wie erfährt man es? Ein Stück weiter südlich befindet sich der Wohnwagen der lieblichen Leila, die ihre Dienste den Drogenkurieren anbietet. Nach einer kurzen Unterredung ist sie einverstanden, eine Wanze zu installieren, um das Passwort abzuhören.

Jim-Bob ist verliebt

Ihre Gruppe trifft im nordöstlichen Dorf auf einen Bastler namens Jim-Bob, der ganz zufällig die Wanze hat, die unsere Helden-Gemeinschaft benötigt. Der Preis dafür ist hoch: Unser Held soll Jim-Bob mit Dana verkuppeln. Doch vorher bedarf es einiger Vorbereitungen:
1. Die Seife: Ein Stück weiter nördlich steht eine Frau namens Maren an einem Waschtrog. Von ihr bekommen Sie die gewünschte Seife. Gegen ein saftiges Fleischstück tauscht sie die Seife ein. Mit hoher Redegewandtheit gibt's das gute Stück auch umsonst.
2. Coole Kleidung: Zwischen den zwei Dörfern parkt die Dreschmaschine von Chuck dem Müller. Er besitzt eine schicke Rattenfelljacke, die sicher auch Jim-Bob sehr gut stehen würde. Zuerst benötigt man eine Eisenstange oder eine Schaufel, um die Dreschmaschine zu blockieren. Danach legt sich Chuck unter die Maschine, um sie zu reparieren; dabei zieht er seine Felljacke aus. Jetzt muss man nur noch den Alarm bei dem südwestlich gelegenen Silo auslösen und die Jacke ist unser. Wem dies zu anstrengend ist, der kann Chuck auch einfach um die Ecke bringen und sich die Jacke krallen.
3. Ein frischer Haarschnitt: Nördlich von Jim-Bob steht Luis, der tuffige Friseur. Er frisiert allerdings nur, wenn er dafür neue Klamotten bekommt. Diese finden Sie weiter nördlich am Zaun des Dorfes auf einer Wäscheleine.
4. Jetzt kann sich Jim-Bob in sein Liebesabenteuer mit Dana stürzen – und weil er erfolgreich ist, bekommen wir die Wanze und mit etwas Überredungskunst auch noch das dazugehörige Walkie-Talkie gratis dazu. Warten Sie bei Leila, bis der Pickup auftaucht, und bringen Sie die Wanze an (auf das Fahrzeug ziehen).

Vermesse den alten Bahnhof

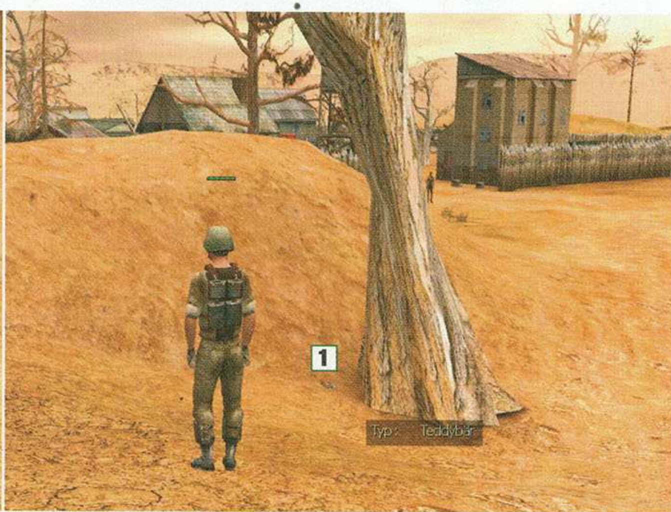
Im südlichen Dorfteil treffen Sie auf Myriam, die Kartographin. Mithilfe des Theodoliten, den Sie erhalten, lässt sich die gestellte Aufgabe leicht lösen. Zum Güterbahnhof gelangen Sie über das Reisemenü. Wichtig ist, dass der Hauptcharakter der Gruppe den Theodoliten benutzt. Danach geht es zu Myriam zurück.

Der verhinderte Alleinunterhalter

Nigel am Markt im Hayden Valley möchte den Umsatz des Marktes ankurbeln. Dazu benötigt er natürlich einen Alleinunterhalter. Auf halbem Weg zwischen Hayden Valley und Casa Verde findet die Gruppe einen Teddybär an einem Baum. Im Norden ist das Haus von Adrian dem Spaßmacher. Nach einer längeren Unterhaltung überreichen Sie ihm seinen Teddybären. Adrian nimmt seine Arbeit zur Freude von Nigel wieder auf. Warten Sie die folgende Witzparade ab und sprechen Sie mit Nigel. Zur Belohnung gibt er Ihnen einen Gruß für Miles mit. Damit wird der Waffenhändler von Casa Verde plötzlich kooperativ. (sw/cp)



MITTEL ZUM ZWECK Tierschützer müssen ganz stark sein: Um in das Drogenlager zu gelangen, treiben Sie Kühe ins Minenfeld. Dadurch entsteht eine sichere Passage.



SUCH MICH Wieso der Teddy (1) von Adrian ausgerechnet hinter einem Baum landen musste, wissen nur die Entwickler. Nur wer genau schaut, findet das Stofftier.

Vollversion: Desperados

Der Wilde Westen: Revolverhelden, Spieler und leichte Damen. Wie Sie in dem Strategie-Knüller einen kühlen Kopf und eine ruhige Hand behalten, zeigen wir Ihnen in unseren Missionstipps mit detaillierten Levelkarten. Übrigens: Die restlichen Karten finden Sie als PDF-Dateien auf CD/DVD.

Mission 2 – Southern Comfort

Soll ich Sam die ganze Zeit mitschleppen?

Nein, legen Sie ihn vorerst ab **(1)**. Schleichen Sie um das Haus **(2)** und schalten Sie den Cowboy per Messerwurf aus. Dann setzen Sie die Wachen außer Gefecht **(3)**, indem Sie das Stroh mit einem gezielten Messerwurf von der Decke lösen.

Wie gelange ich denn an den Wachen vorbei?

Gehen Sie hinter den Häusern herum und schlagen Sie sich kriechend durchs Getreidefeld **(4)**. Die Cowboys und die Patrouille dort werden bequem aus dem Hinterhalt beseitigt. Schleppen Sie danach Sam zum Feld und verstecken Sie ihn dort. Lassen Sie Sam weiterhin im Getreide liegen und erledigen Sie die nächsten Gegner **(5 und 6)**. Vorsicht vor dem Cowboy **(7)**! Greifen Sie ihn aus der Deckung vom Feld heraus an.

Wie komme ich zu den Pferden?

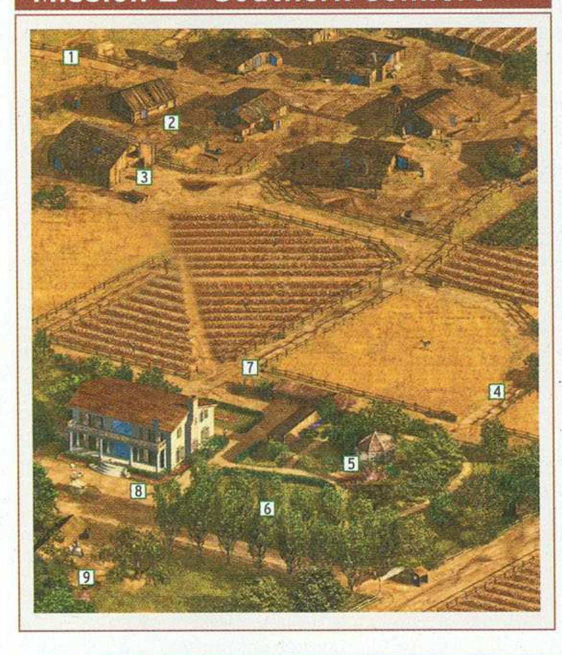
Wenn Sie zu laut sind, stürmt ein Cowboy aus dem Haus **(8)**. Er geht aber nicht weiter als bis zum Rand der Veranda. Von dort können Sie ihn problemlos erledigen. Schleppen Sie nun Sam zu den Pferden **(9)** und reiten Sie im Galopp nach Osten.

Mission 4 – Hängt ihn höher!

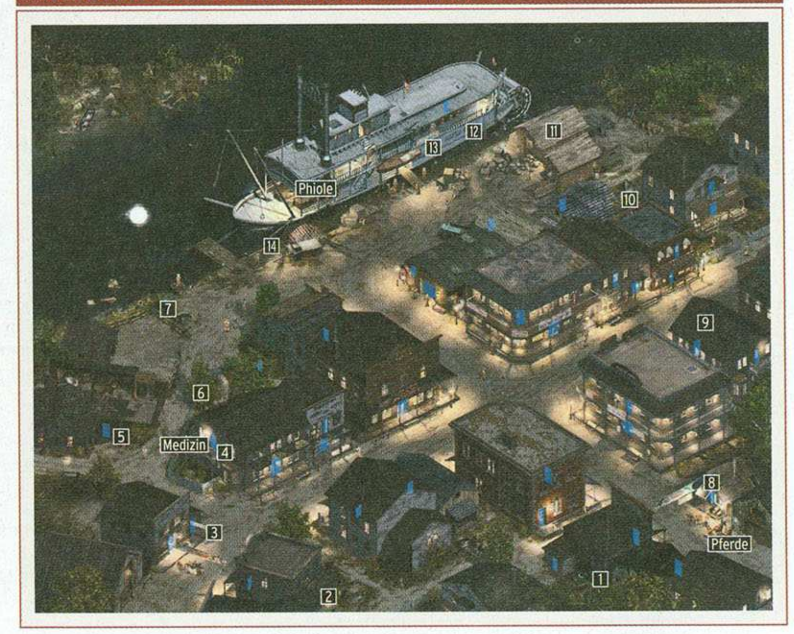
Was mache ich mit dem Pfarrer?

Fesseln Sie ihn und stellen Sie sein Pferd zur späteren Flucht bereit. Auf dem Weg zum Dorf müssen Sie den Cowboy mit einem gezielten Messerwurf ausschalten. Bringen Sie

Mission 2 - Southern Comfort



Mission 6 - Gefährlicher Einsatz



Mission 4 - Hängt ihn höher!



ihn in das kleine Häuschen **(2)**. Von dort lässt sich auch der Sheriff auf dem Balkon erledigen. Stehlen Sie das Pferd und bringen Sie es zum Ausgang.

Wo finde ich das TNT-Fass und was mache ich dort?
Die kleine Hütte **(3)** ist ein prima Versteck, um die Patrouille per Messerwurf außer Gefecht zu setzen. Erledigen Sie mit Cooper den dösenden Cowboy **(4)** und nehmen Sie mit Sam das TNT-Fass an sich. Verstecken Sie Sam unter dem rechten Baum, während Cooper weitergeht. Damit Sam ungestört den Wagen sprengen kann, muss Cooper die Wachen erledigen **(5)**. Der Cowboy auf dem Dach kommt irgendwann herunter und ist daher ein leichtes Ziel. Verstecken Sie sich immer wieder im Haus links davon. Sam legt das TNT-Fass ab **(6)** und zündet die Lunte an. Laufen Sie dann mit Sam sofort in das Haus **(3)** zurück.

Wie räume ich die Männer am Galgen aus dem Weg?
Lauern Sie mit Cooper nach der Explosion hinter dem Haus **(7A)** und räumen Sie einen der Männer am Galgen mit einem gezielten Schuss aus dem Weg. Das Gleiche vollzieht Sam an anderer Stelle **(7B)**. Cooper schneidet Doc vom Galgen **(8)**. Im Sheriff-Büro **(9)** hauen Sie den Deputy per Faustschlag um. Nachdem Doc den Mantel genommen hat, müssen Sie sofort hinausrennen und sich verstecken **(10)**. Das dritte Pferd steht vor dem Galgen. Satteln Sie auf und reiten Sie mit Doc oder Cooper aus der Stadt. Die dritte Figur muss zu Fuß fliehen. Nutzen Sie dafür Hauseingänge und Nischen.

Mission 6 – Gefährlicher Einsatz

Wie gelange ich am einfachsten zum Dampfer?
Verstecken Sie Ihre Charaktere im Haus **(1)** und stellen Sie Cooper vor die Tür. Erledigen Sie mit ihm herumstehende Cowboys und tragen Sie diese ins Haus. Weiter geht's nach rechts **(2)**. Hier suchen Sie Schutz, bevor Sie Cooper allein vorschicken. Erledigen Sie die Wache vor dem Haus **(3)**, wenn sein Kollege die Straße hinaufläuft. Räumen Sie die Leiche weg, damit keine weiteren Cowboys alarmiert werden.

Wachposten auf dem Balkon?
Setzen Sie die Wachen auf dem Balkon **(4)** mittels einer Phiole außer Gefecht. Dann suchen Sie mit der Gruppe Unterschlupf **(5)**. Wenden Sie den Trick mit der Spieluhr an **(6)**, um die Patrouille anzulocken. Danach wird die oben stehende Gaunergruppe mit einer Phiole unschädlich gemacht. Verstecken Sie Doc und Sam in der Hütte **(7)**, schicken Sie Cooper den ganzen Weg zurück zum Ausgangspunkt und verstecken Sie ihn **(8)**.

Wie gehe ich mit Cooper auf der anderen Seite vor?
Räumen Sie die Straße leer **(9)**. Schalten Sie die Patrouillen aus und stellen Sie die Zivilistin ruhig. Dann schleichen Sie an das Haus heran **(10)**, werfen Ihr Messer und rennen über die Leiter im Garten zur Scheune beim Dampfer. Nun betreten Sie den Dampfer über die Leiter **(11)** und kriechen zum Gang **(12)**. Bleiben Sie im ersten Gang liegen, sonst wird Alarm ausgelöst. Doc muss weiter zu **(13)**. Beobachten Sie die Wachposten und stürmen Sie ungesehen hinter deren Rücken nach oben. Wenn Sie die Phiole eingesammelt haben, geht es zu Kates Kabine. Befreien Sie die charmante Gaunerin und laufen Sie zusammen mit Doc und Cooper **(14)** zurück zur Hütte **(7)**. Bleiben Sie im Gang kurz stehen, dann ruft der Posten rechts auf dem Dampfer seine Kollegen, die dann auch nach rechts rennen. Von der Hütte aus laufen Sie den ganzen Weg zurück und schalten den erwachten Cowboy auf dem Balkon mit einer Dynamitstange aus. Springen Sie auf die Pferde am Kartenrand und reiten Sie davon.

Mission 8 – In der Höhle des Löwen

Was muss ich als Erstes tun?
Der Wachmann an der Brücke **(1)** wird mit einem Faustschlag betäubt. Achtung: Sie dürfen niemanden umbringen. Verschnüren Sie daher alle Bewusstlosen und verstecken Sie diese. Bekämpfen Sie den Reiter **(2)** aus dem Hinterhalt. Warten Sie ab **(3)**, bis der zweite Cowboy weggeht. Kriechen Sie zum Haus, lauern Sie hinter der Ecke und erledigen Sie den Posten. Die Patrouille locken Sie mit dem Kartentrick an **(4)**.

Wie komme ich in den Innenhof?
Setzen Sie Doc ein **(5)**, um die Wachen mit einer Phiole zu betäuben. Cooper klettert in den Innenhof **(6)**. Wenn die Patrouille bei **(7)** nach oben läuft, können Sie einen Mann nach dem anderen im Uhrzeigersinn ausschalten. Wenn der schlafende Cowboy vorne rechts fehlt, läuft ein anderer zum Haus vor der Ranch **(7)**. Dort postieren Sie Kate und schalten ihn aus. Stecken Sie alle Männer in die Hütte **(8)**. Wenn sie aufzuwachen drohen (2 Sterne über dem Kopf), schlagen Sie erneut zu.

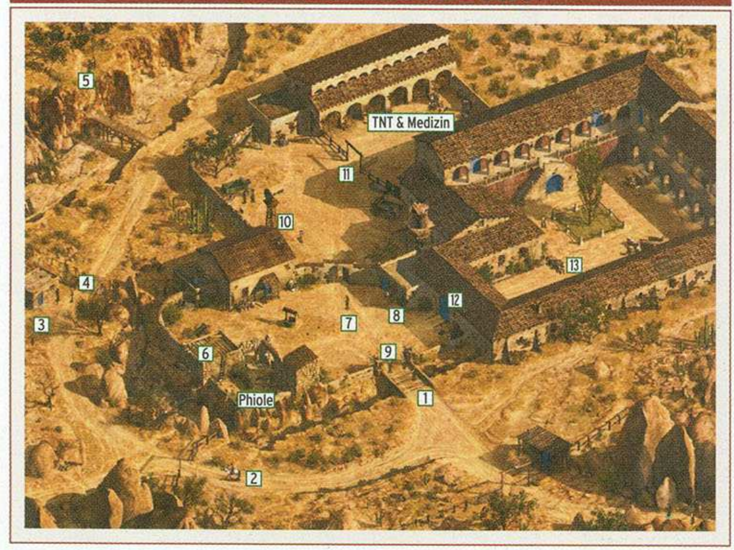
Wie schalte ich die Wachen am Eingang aus?
Sie müssen die Wachen voneinander trennen. Mit Kate laufen Sie durch den Sichtkegel des rechten Wachpostens. Wenn er ihr folgt, können Sie ihn bequem ausschalten **(9)**. Der zweite Posten wird von Cooper aus dem Innenhof heraus übernommen. Achten Sie auf die Phiole. Versammeln Sie alle Charaktere im Hof, locken Sie die Wachen an **(10)** und schalten Sie diese aus. Wenn Sie die Cowboys bewusstlos geschlagen haben **(11)**, können Sie das TNT-Fass und den Medizinkoffer mitnehmen.

Öffnung des abgesperrten Teil der Hazienda?
Sprengen Sie das Tor **(12)**, bezirzen Sie mit Kate die Cowboys **(13)** und verpassen Sie ihnen einen Tritt. Stürmen Sie nun hoch. Wenn Sie an der Tür vorbeigehen, beginnt die Schießerei. Die Cowboys können Sie mit Docs Vogelscheuche aus dem Büro locken.

Mission 9 – Nachfeuer

Wie erledige ich die Dreiergruppe am Fluss?
Kriechen Sie mit Cooper ins Gebüsch **(1)** und schalten Sie die beiden Männer mit dem Messerwurf aus, bevor Sie den schlafenden Cowboy erledigen. Die Männer **(2, 3, 4)** lockt Kate jeweils mit ihrem Strumpfbandtrick

Mission 8 - In der Höhle des Löwen



Mission 9 - Nachtfeuer



heraus. Der Wachposten **(5)** steht scheinbar nicht auf diesen Trick, denn er rennt sofort weg und alarmiert seine Kumpanen. Hier müssen Sie Cooper einsetzen (Messerwurf).

Doppelte Bewachung ausschalten

Bei **(6)** und kurz vor dem Wachturm **(7)** stehen je zwei Wachposten. Da diese jedoch in unterschiedliche Richtungen sehen, ist es nicht schwer, sie zu erledigen. Trennen Sie die beiden mit Kates Strumpfbandzupfer. Den Wachposten **(7)** müssen Sie vom Turm holen oder Doc ein Fläschchen von seinem betäubenden Gas werfen lassen. Schicken Sie Kate zu **(8)**. Kriechen Sie nun mit Cooper zu den Pferden **(9)** und durchtrennen Sie das Seil. Stehlen Sie einen Sattel nach dem anderen. Reiten (nicht galoppieren) Sie in unbemerkten Augenblicken nach links oben. Sie benötigen fünf Pferde. Der fünfte Sattel liegt außerhalb der Koppel. Sie erreichen ihn, indem Sie an der Geisel **(11)** vorbeikriechen.

Mission 10 – Wiegenlied für vier Kanonen

Was mache ich zu Beginn des Levels?

Gehen Sie mit Cooper **(1)** den Berg hoch **(2)**. Von dort können Sie per Messerwurf den Wachmann **(3)** ausschalten und dann die Leiter herunterklettern (ohne die Gruppe auf den Kisten zu töten). Erledigen Sie die Zweiergruppe **(4)**. Durch die Tür gelangen Sie in den Innenhof **(5)**.

Jetzt bin ich drin, lass ich nun die anderen rein?

Überstürzen Sie nichts und schalten Sie zuerst den schlafenden Cowboy aus **(6)**. Hinter den Kisten sitzt noch ein Halunke. Wenn Sie die beiden erledigt und außer Sichtweite gebracht haben, gehen Sie zum Tor und öffnen es **(7)**. Doc, Sam und Kate **(8)** können nur kriechend zum Haupttor gelangen.

Wie schalte ich die Wachposten am Aufgang aus?

Schleichen Sie erst mit der ganzen Gruppe unentdeckt zur Hütte **(9)**. Jetzt können Sie ein halbes Dutzend Gegner mit dem nackten Bein von Kate einzeln herbeilocken und ausschalten. Haben Sie das Terrain gesäubert, verstecken Sie sich im Haus **(10)**.

Wie komme ich denn in die oberste Etage?

Durch die Hauseingänge geht es weiter **(11)**. Von dort oben können Sie mit dem Kartentrick, dem Bein und der Uhr den Wachen im Umkreis den Garaus machen. Anschließend geht es ganz nach oben. Das Tor öffnet Doc.

Mission 11 – Hinterhalt am Schlangenpass

Wie starte ich den Level, links oder rechts?

Als Erstes müssen Sie mit Cooper auf den Felsen klettern **(1)** und die beiden Wachposten ausschalten. Klettern Sie an der anderen Seite des Felsens wieder runter und bestellen Sie Kate dorthin. Sie kann mit ihrem Strumpfband den ersten Cowboy herauslocken und kaltmachen. Vom Gang **(2)** aus locken Sie die Halunken herbei und schalten sie aus. Die Wachen **(3)** erledigen Sie mit einer Phiole aus der Entfernung. Die patrouillierenden Cowboys können allesamt in den Gang **(2)** gelockt werden.

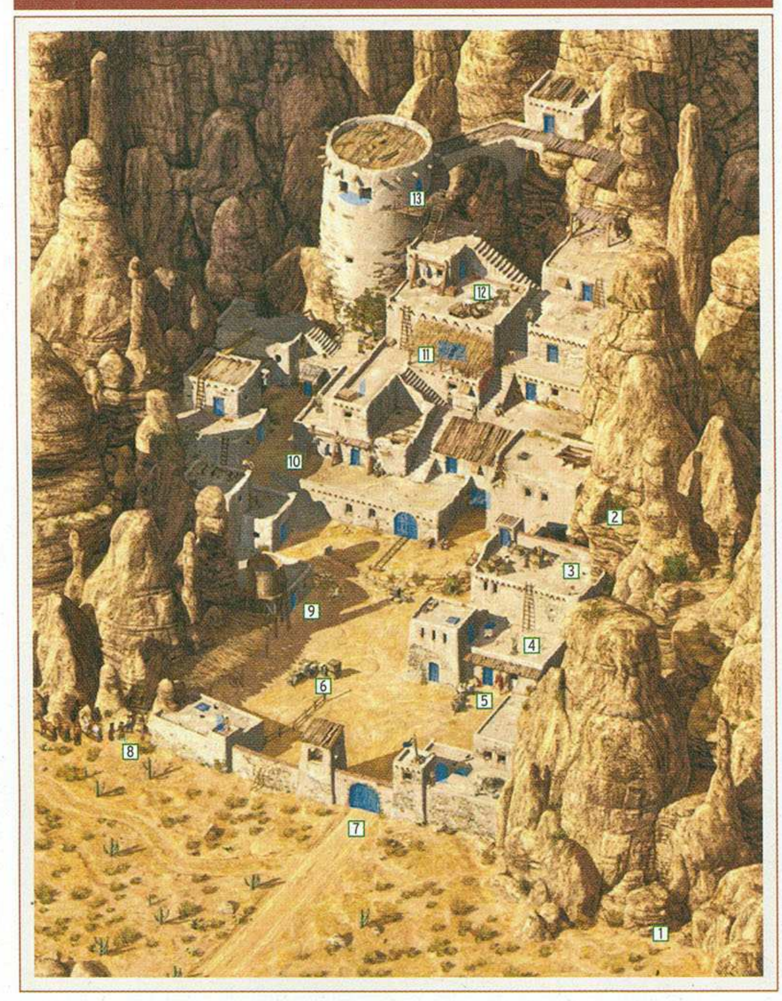
Wie schalte ich den Wachmann an der Brücke aus?

Bei **(4)** werfen Sie mit Kate ein paar Karten, um den Wachmann anzulocken. Postieren Sie Kate, Doc, Sam und Cooper **(5)**. Von hier können Sie die einzeln herunterstürmenden Gegner zum Schweigen bringen. Laufen Sie mit Cooper ein Stück hoch, bis Sie gesehen werden. So lassen sich fast alle Patrouillen ausschalten. Die Gegner **(6)** beseitigen Sie ebenfalls mit geballter Schusskraft.

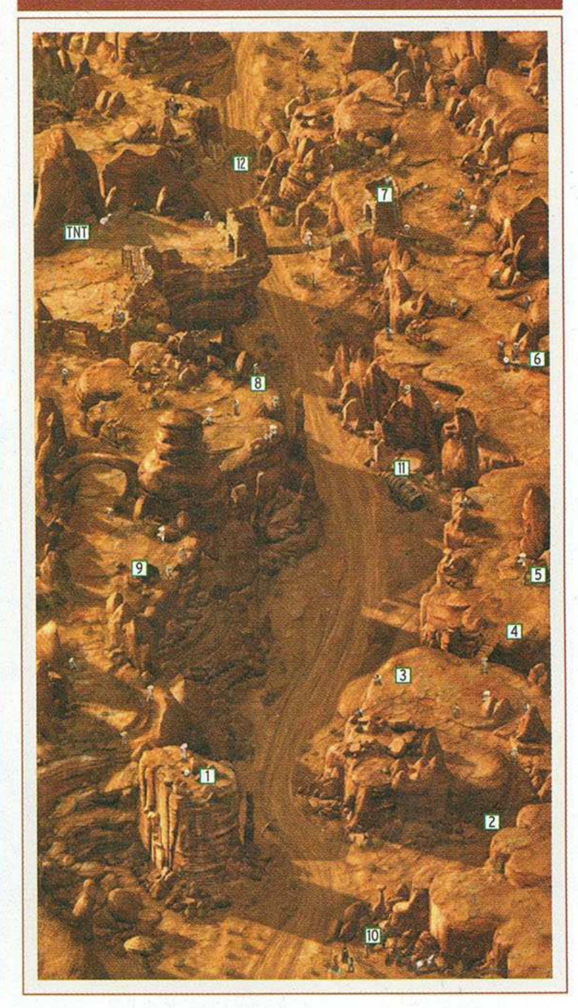
Wie komme ich auf die andere Seite des Canyons?

Bei **(7)** müssen Sie den Schützen an der Gattling mit Docs Präzisionskugeln erschießen, dann zur Waffe stürmen und den Mann auf der anderen Brückenseite damit ausschalten. Dann stürmen Sie mit allen Charakteren hinüber und erledigen die Cowboys **(8, 9)**. Sam muss das TNT-Fass mitnehmen. Laufen Sie nun zu **(10)**, satteln Sie die Pferde (San-

Mission 10 - Wiegenlied für vier Kanonen



Mission 11 - Hinterhalt am Schlangenpass



chez' Pferd dabei anleinen!) und reiten Sie bis kurz vor **(11)**. Lassen Sie alle Charaktere darauf schießen, da sich hier noch einige Gegner verstecken. Anschließend reiten Sie zu **(12)** – Mission abgeschlossen!

Mission 12 – Flucht aus El Paso

Wohin soll ich als Erstes gehen?

Schleichen Sie vorsichtig von **(1)** nach **(2)** und verstecken Sie sich im Haus. Bei **(3)** erledigen Sie den Cowboy mit dem Messer und laufen anschließend durchs Haus zu **(4)**. Auf der anderen Straßenseite schalten Sie den Cowboy an der Hausecke **(5)** aus. Bei **(6)** finden Sie Sam.

Wie komme ich an den Wachen am Palast vorbei?

Laufen Sie rechts an den Häusern entlang, verstecken Sie sich im Haus **(2)** und warten Sie, bis die Kutsche kommt. Im Schatten können Sie sich zum Hauseingang **(7)** schleichen. Verlassen Sie das Haus **(8)** und „säubern" Sie den Kirchhof von allen Gegnern. Von **(9)** geht es weiter zu Doc, der auf dem Friedhof auf Cooper wartet **(10)**. Verstecken Sie sich mit ihm im Haus **(11)**.

Wie komme ich anschließend zu Kate?

Schalten Sie den Cowboy **(12)** per Messerwurf aus und schlagen Sie den Zivilisten bewusstlos. Tragen Sie beide ins Haus. Bei **(13)** betäuben Sie die zwei Gegner mit einer Phiole. Erledigen Sie den dritten Cowboy, knocken Sie den Zivilisten aus und tragen Sie die Gegner ins Haus. Den Soldaten auf dem Dach **(13)** machen Sie auf sich aufmerksam, indem Sie einen kurzen Spurt hinlegen. Wenn er um die Ecke kommt, hilft der Messerwurf. Hinter den Wachen **(14)** können Sie zu Kate **(15)** kriechen. Jetzt laufen Sie den ganzen Weg zurück ins Haus **(8)**. Wenn die Kutsche kommt, werfen Sie eine Phiole auf die Wachen. Sammeln Sie alle Charaktere **(16)**.

Wie locke ich die Soldaten heraus?

Sam wirft bei **(17)** eine Dynamitstange auf den Zug. Die Soldaten stürmen hinaus und Cooper, der im Haus **(2)** wartet, stürmt zum Pferd **(18)**. Er schaltet die Soldaten aus, sattelt das Pferd und reitet zu **(19)**.

Mission 13 – Die Mauern von Fortezza

Wie komme ich ins Fort?

Erledigen Sie den Cowboy **(1)** mit einem gezielten Messerwurf und lassen Sie den zweiten Cowboy laufen. Doc geht weiter zu **(2)** und schreckt den Gegner dort mit einer schnellen Bewegung auf. Wenn dieser zurück zu seinem Posten geht, betäuben Sie beide Cowboys mit einem Gasfläschchen und schaffen die Jungs aus dem Weg. Stecken Sie die Phiole und das TNT ein. Nun werfen Sie bei **(4)** eine Phiole auf den Turm. Mit Cooper rennen Sie schnell hoch, verstecken sich hinter der Säule und machen die Soldaten nieder, die von rechts her kommen. Bei den Punkten **(6 bis 16)** erledigen Sie die Gegner mit der Schleichmethode. Achtung, bei **(8)** steht übrigens ein Offizier. So kommen Sie schließlich zu **(17)**, wo Sie den Soldaten an der Treppe aus dem Verkehr ziehen, das Messer rausholen (unbedingt abspeichern!) und aus dem Schatten am Gitter den dicken Aufseher beseitigen. Nun laufen Sie in den Innenhof **(18)**, von wo Sie mit dem Uhrentrick das gegnerische Heer Stück für Stück dezimieren.

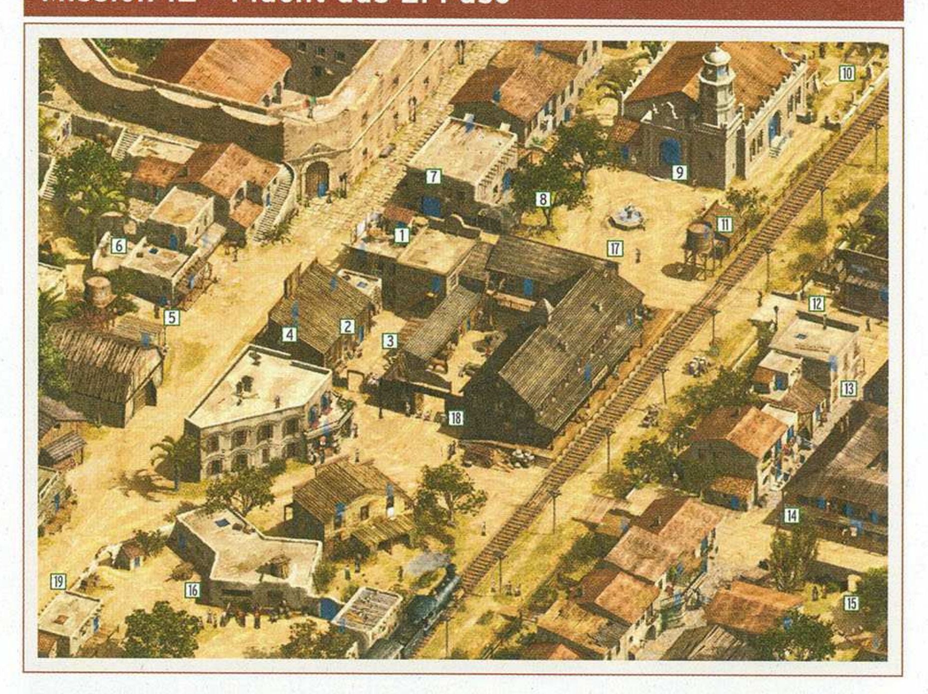
Wie komme ich über den Zaun?

Erledigen Sie zuerst die zahlreichen Soldaten einzeln und legen Sie dann den Dicken sowie den zweiten Offizier **(19)** schlafen. Wenn Sie die Männer auf den Wachtürmen ausgeschaltet haben, gelangen Sie über den Zaun **(20)** in das Haus **(21)**. Zünden Sie das TNT-Fass bei **(22)** und betäuben Sie den Stoßtrupp **(23)**. Gehen Sie anschließend mit Doc und Sam am übrig gebliebenen Wachmann vorbei durch das Tor ins Fort.

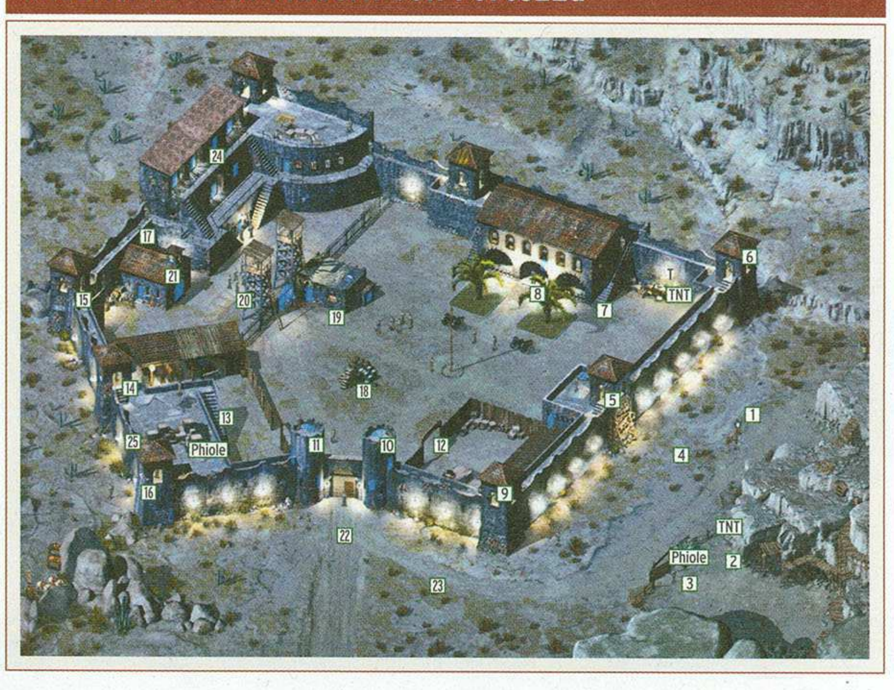
Wie befreie ich Sanchez?

Das Heldentrio Sam, Doc und Cooper versteckt sich im Haus **(21)**. Erledigen Sie alle Gegner in der Nähe (anschleichen, Messer werfen), laufen Sie dann zu **(24)**. Achtung: Sie müssen vorher den Soldaten auf der rechten Seite aus dem Weg räumen. Schließen Sie mit Doc die Zelle von Sanchez auf und springen Sie im Schutz der Mauer **(25)** hinunter. Kate sollte zuvor den Wachmann ausgeschaltet haben. Hinunter kommen Sie übrigens nur, wenn die Pferde vor der Mauer stehen und Sie draufspringen können. (ts)

Mission 12 - Flucht aus El Paso



Mission 13 - Die Mauern von Fortezza



PC-Doktor

PC-Probleme?

Jeden Monat erreichen uns viele Mails mit aktuellen PC-Problemen. Die Ursachen dafür, dass eine Soundkarte nicht läuft oder dass der geniale Shooter jeweils nach fünf Minuten abstürzt, sind mannigfaltig. Wir haben für Sie eine Liste mit Maßnahmen zusammengestellt, die Sie auf jeden Fall bei einem PC-Problem überprüfen sollten.

Hardware-Check

- ☐ Kontrollieren Sie im BIOS unter „PC Health Status" die Prozessor-Temperatur und die Shutdown-Optionen. Das BIOS rufen Sie, direkt nachdem Sie den Rechner eingeschaltet haben, mit **Entf** oder **F1** auf. Unter „PC Health Status" finden Sie einen Eintrag für die CPU-Temperatur. Dieser sollte die 65-°C-Marke nicht überschreiten. Kontrollieren Sie, ob alle Lüfter anlaufen und ob der CPU-Kühler korrekt aufliegt.
- ☐ Nicht übertakten! Alle etwaigen Einstellungen im BIOS wie Spannung, Multiplikator und Arbeitstakt zurücknehmen. Wenn Sie hier nichts verändert haben, brauchen Sie diesen Check nicht durchzuführen. Wichtig: Ändern Sie nur Einstellungen im BIOS, wenn Sie wissen, was Sie tun!

Software-Check

- ☐ Grafiktreiber wie Nvidia ForceWare oder Ati Catalyst von der Heft-CD/-DVD installieren!
- ☐ Benutzen Sie die neuesten Treiber für Ihr Mainboard? Die aktuellen Treiberpakete wie Nvidia Nforce oder Via 4-in-1 Hyperion finden Sie ebenfalls auf der Heft-CD/-DVD!
- ☐ Sind alle Patches für das Microsoft-Betriebssystem installiert? Besuchen Sie www.windowsupdate.com!
- ☐ Ist Ihr System virenfrei? Einen Online-Virencheck ohne Software-Installation finden Sie unter http://security.symantec.com/de!

1. AUFRÜSTEN FÜR HALF-LIFE 2
Asus V9999GT

Ich will meinen PC aufrüsten, um Half-Life 2 in 1.024x768 Bildpunkten und hohen Details spielen zu können. Daher frage ich mich, ob ich mir die Asus V9999GT/TD (Test in PC Games 12/04) oder die 30 Euro billigere „normale" Asus V9999TD kaufen soll? Lohnen sich die zusätzlichen 30 Euro für die GT-Karte oder ist der Leistungsunterschied nicht so groß? Außerdem will ich mir einen Athlon 64 3000+ kaufen; welches günstige Mainboard eignet sich für diese CPU? Kann ich mit einem Athlon 64 3000+, der Geforce 6800 und 512 MByte Speicher Half-Life 2 mit allen Details spielen?

JULIUS SARTOR

Die V9999GT verfügt dank 6800-GT-Grafikchip über 16 Pixel-Pipelines, „gewöhnliche" Geforce-6800-Karten können dagegen nur 12 Pixel pro Takt berechnen. Zudem taktet Asus den Grafikprozessor mit 350 MHz – also 25 MHz über Standard. Damit ist die V9999GT deutlich schneller als die V9999TD mit normalem Geforce-6800-Chip. Der Aufpreis von 30 Euro lohnt sich also in diesem Fall. Als CPU empfehlen wir die brandneue Sockel-939-Variante des Athlon 64 3000+. Im Gegensatz zum älteren Sockel 754 wird es für 939-Mainboards voraussichtlich auch im nächsten Jahr neue Prozessoren geben. Mit dem AV8 hat Abit für lediglich 115 Euro das passende Mainboard im Angebot. Außerdem sollten Sie in weitere 512 MByte Speicher investieren – erst dann läuft **Half-Life 2** mit allen Details absolut flüssig.

2. SPIELE-NOTEBOOK
Targa Companion 811D

Ich möchte mir ein Notebook kaufen, mit dem ich Spiele wie Half-Life 2 und Doom 3 spielen kann. Allerdings will ich nicht mehr als 1.750 Euro dafür ausgeben. Welches Modell könnt ihr mir empfehlen?

LINUS

Bei Notebooks wird vor allem die Grafikkarte schnell zum Spielverderber: Für die genannten Titel sollte es mindestens eine Mobility Radeon 9700 mit 128 MByte sein. Lassen Sie sich von der Bezeichnung nicht täuschen – bei Spielen ist diese etwa so schnell wie eine Radeon 9600 XT. Modelle mit dem Ati-Grafikchip gibt es schon für weniger als 1.500 Euro. Beispielsweise ist das Targa Companion 811D dank Athlon 64 3200+ und Mobility 9700 für die mittlere Detailstufe von **Doom 3** gerüstet und bereits für rund 1.400 Euro zu haben. Wenn Sie den Grusel-Shooter mit allen Details spielen wollen, brauchen Sie die extrem seltene Mobility Radeon 9800 oder die neue Geforce Go 6800. Notebooks mit dem flinken Nvidia-Chip erwarten wir zum Weihnachtsgeschäft. Erste Modelle kosten voraussichtlich zwischen 1.700 und 2.000 Euro.

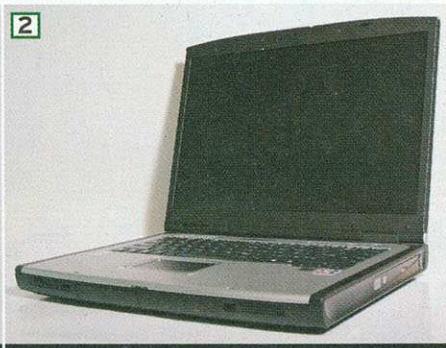
3. ÜBERTAKTUNGS-MAXIMUM
Radeon 9600 XT

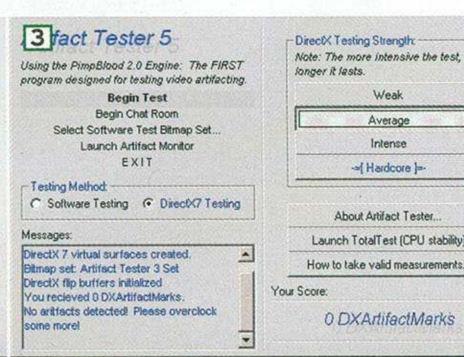
Mit welcher Grafikkarte kann ich meine übertaktete Radeon 9600 XT mit 256 MByte (Chiptakt: 580 MHz, Speichertakt: 330 MHz DDR; Standard: 500 MHz/300 MHz DDR) vergleichen? Gehört sie schon zur vierten Leistungsklasse? Wie weit kann ich sie noch übertakten? Außerdem will ich meinen Athlon XP 2500+ übertakten. Wie finde ich hier das Takt-Maximum heraus und welche CPU-Spannung muss ich auswählen?

CARLO THEISS

Ihre Radeon 9600 XT gehört trotz Übertaktung weiterhin zur dritten Leistungsklasse. Eine Radeon 9800 Pro (Klasse 4) hat zwar einen niedrigeren Chiptakt, verfügt dafür aber über acht Pixel-Pipelines und ein 256-Bit-Speicherinterface. Daher ist sie nach wie vor schneller als die übertaktete Radeon 9600 XT mit vier Pipes und 128-Bit-Speicheranbindung. Wie weit sich eine Grafikkarte übertakten lässt, ist von Modell zu Modell unterschiedlich. Um das Takt-Maximum zu ermitteln, gehen Sie daher in 10-MHz-Schritten vor und überprüfen nach jedem Schritt mit dem Programm Artifact Tester (PC-Games-WEBCODE 2344: Geben Sie einfach auf www.pcgames.de in dem


SCHNÄPPCHEN Die V9999GT ist fast so schnell wie eine Geforce 6800 GT, kostet jedoch 100 Euro weniger.


SPIELER-NOTEBOOK Auf dem Companion 811D von Targa läuft sogar Doom 3 mit mittlerer Detailstufe flüssig.



ARTIFACT TESTER Finden Sie die maximalen Taktraten Ihrer Grafikkarte heraus.

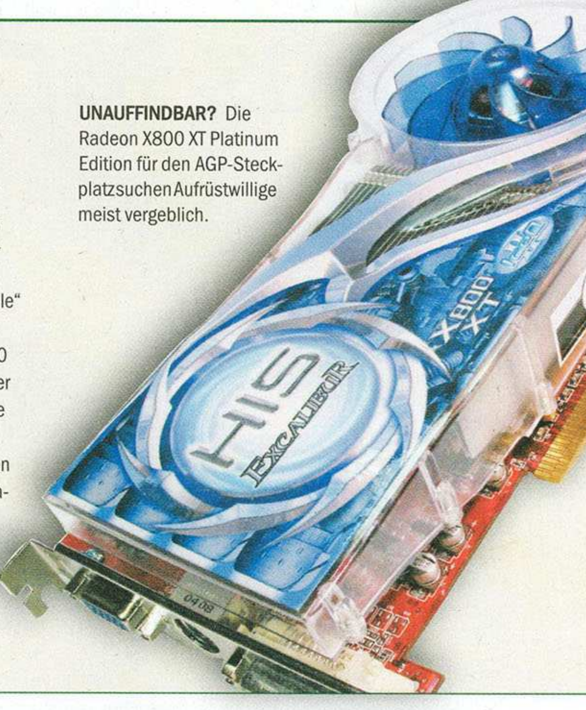
Problem des Monats

Gibt es die Radeon X800 XT überhaupt?

Mit Begeisterung habe ich den Testbericht über die Grafikkarte HIS Excalibur X800 XT IceQ2 gelesen. Im August hatte ich endlich genug Geld für einen neuen Rechner. Alle Teile waren auch schnell lieferbar (danke für die Kaufberatung), jedoch warte ich seit August auf meine X800 XT IceQ2. Nach eurem Testbericht hatte ich mir nicht die PCI-Express-Variante gekauft, da diese zu teuer und nicht schneller ist. Doch mittlerweile gibt es die HIS-Karte für PCI-E, aber nicht für AGP. Woher bekommt man nun die AGP-Platine? Wird diese vielleicht gar nicht erst ausgeliefert, da bereits die PCI-E-Version im Handel ist?

CHRISTIAN SCHLOTTEROSE

Tatsächlich sind die neuen Top-Modelle von Ati und Nvidia derzeit nur in sehr geringen Stückzahlen lieferbar. Offiziell dementieren die beiden Grafikchip-Riesen Lieferschwierigkeiten – die leeren Händlerregale seien auf die immense Nachfrage zurückzuführen. Bei der von Ihnen genannten PCI-Express-Karte, die bereits verfügbar ist, handelt es sich allerdings höchstwahrscheinlich nicht um eine Radeon X800 XT Platinum Edition (kurz: X800 XT PE), sondern um eine „normale" X800 XT. Im Vergleich zu der getesteten Platinum-Variante verfügt diese über niedrigere Taktraten (500 MHz Chip und 500 MHz DDR Speichertakt gegenüber 520 MHz/560 MHz DDR bei PE-Karten). Mittlerweile werden auch die kleineren XT-Karten für das AGP-Format angeboten und sind in vergleichsweise hohen Stückzahlen verfügbar. Einen Test der ersten „normalen" X800-XT-Karte von Sapphire finden Sie in PC Games 12/04. Die Spieleleistung unterscheidet sich erst bei hohen Werten für Kantenglättung und anisotroper Filterung merklich von der Platinum Edition. Daher empfehlen wir Ihnen, eine Standard-X800-XT zu kaufen.



UNAUFFINDBAR? Die Radeon X800 XT Platinum Edition für den AGP-Steckplatz suchen Aufrüstwillige meist vergeblich.

Suchfeld oben rechts die Zeichenfolge ein und klicken Sie auf den Button „Webcode"), ob Bildfehler auftreten. Starten Sie dazu einen Test auf der Stufe „Intense". Werden keine so genannten Artifacts angezeigt, können Sie den Takt um weitere 10 MHz erhöhen. Um einen Prozessor zu übertakten, müssen Sie zunächst wissen, dass sich der CPU-Takt aus Frontside-Bus und Multiplikator ergibt. Ein 200-MHz-FSB, multipliziert mit dem Multiplikator 10, ergibt z. B. 2.000 MHz. Im BIOS Ihres Mainboards können Sie den FSB-Takt (meist „FSB Clock" oder „External Clock") und den Multiplikator (gewöhnlich „CPU Frequency Multiplier" oder „CPU Ratio") erhöhen. Bei vielen Prozessoren ist der Multiplikator allerdings festgelegt und lässt sich nicht ändern. Mit dem Torture-Test des kostenlosen Programms Prime95 (auf Heft-DVD) finden Sie heraus, ob die CPU nach der Übertaktung noch stabil läuft. Bitte bedenken Sie, dass Sie durch Übertaktung die Garantie verlieren.

4. SPRACHGENIE
Plantronics .Audio 40

Drei Freunde und ich haben uns das Headset .Audio 40 von Plantronics gekauft, um besser miteinander per Internet oder LAN spielen zu können. Wie kann man dies am besten nutzen? Unsere bevorzugten Spiele sind: Counter-Strike 1.5, Call of Duty (dt.), Warcraft 3: Frozen Throne und Diablo 2: Lord of Destruction.

STEFAN DINGLREITER

Um per Internet oder Netzwerk miteinander zu kommunizieren, brauchen Sie zusätzliche Software. Die kostenlosen Programme Ventrilo (www.ventrilo.com) und Teamspeak (www.goteamspeak.com) sind einfach zu bedienen, haben eine gute Sprachqualität und übertragen Sprachnachrichten meist ohne merkliche Verzögerung. Ein PC stellt hierbei den Server, auf den die übrigen Spieler zugreifen (Clients). Unter www.goteamspeak.com finden Sie eine hilfreiche Anleitung, wie Sie einem Teamspeak-Server beitreten.

5. DOS-KLASSIKER IM VOLLBILD
DOS-Box

Sie hatten in einer der vorherigen Ausgaben einen Artikel über DOS-Box. Dazu habe ich eine Frage: Wie kann ich einstellen, dass die DOS-Box ein Spiel im Vollbild-Modus startet? Mir ist bekannt, dass ich die Datei dosbox.conf bearbeiten muss, aber welchen Befehl muss ich hier ändern?

STEFAN

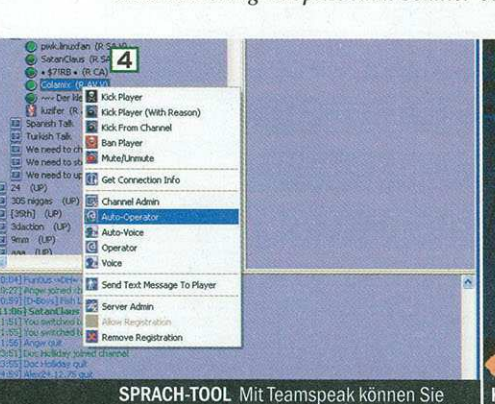
Um DOS-Klassiker im Vollbild-Modus zu spielen, öffnen Sie die Datei dosbox.conf mit dem Windows-Editor und suchen Sie die Zeile „fullscreen=false". Ersetzen Sie den Wert „false" nun durch „true" und speichern Sie ab. Anschließend starten Spiele automatisch im Vollbild.

6. WO IST MEIN FAR CRY (DT.)?
Galaxy Geforce 6800 GT

Ich habe mir eine neue Grafikkarte gekauft: die in eurem letzten Grafikkarten-Testbericht 12/04 als Geheimtipp gehandelte Galaxy 6800 GT. Unter anderem überzeugte mich die enthaltene Vollversion von Far Cry (dt.). Leider wurde meine Freude über die neue Grafikkarte gedämpft, als ich verzweifelt in der Box nach Far Cry (dt.) suchte und nichts fand. Jetzt möchte ich gerne wissen, ob man euch eine falsche Information bezüglich des Lieferumfangs hat zukommen lassen oder ob bei mir das Spiel einfach „vergessen" wurde.

KAI BOCHMANN

Leider haben wir erst nach Redaktionsschluss erfahren, dass es sich um eine befristete Aktion handelt. Daher wurde bei unserer Testkarte noch die Vollversion von **Far Cry (dt.)** mitgeliefert, bei aktuelleren Karten fehlt sie allerdings. Die übrigen Pluspunkte der Galaxy-Karte wie der flüsterleise Lüfter und die guten Übertaktungsreserven bleiben natürlich bestehen.



SPRACH-TOOL Mit Teamspeak können Sie sich online per Headset unterhalten.



KULT Dank DOS-Box laufen betagte Spiele-Perlen wie Sam & Max problemlos unter Windows XP – auch im Vollbild-Modus.



SPIELE-SCHWUND Nicht jeder Galaxy Geforce 6800 GT liegt die Vollversion von Far Cry (dt.) bei.

Tipps für Geforce-Karten

Mehr Leistung und zusätzliche Funktionen – so holen Sie das Beste aus Ihrer Geforce-Karte heraus, egal ob Geforce2 oder die neue Geforce 6800.

Zahllose Spieler vertrauen auf die Grafikkarten des „grünen Riesen" Nvidia. Die wenigsten wissen allerdings, dass sie ihrer Geforce-Platine mit wenigen Handgriffen eine bessere Bildqualität entlocken können. Zudem lässt sich mit kostenlosen Programmen die Spieleleistung von Geforce 6800 oder 6800 LE um bis zu 39 Prozent steigern oder der lärmende Lüfter Ihrer Pixel-Schleuder ruhiger stellen. Wir haben nützliche Tipps und Praxis-Erfahrungen aus dem PC-Games-Testcenter für Sie zusammengetragen.

Auf dem neuesten Stand

Die Grundlage, um alle Möglichkeiten der 3D-Platine auszunutzen, ist natürlich ein aktueller Grafikkarten-Treiber. Derzeit ist das der Forceware-Treiber in der Version 66.93. Diesen finden Sie entweder unter www.nvidia.de oder auf unserer Heft-CD/-DVD. Die Programmierer von Nvidia dürfen sich für die aktuelle Version auf die Schulter klopfen: Mit einer Geforce 6800 LE haben wir bei **Doom 3** einen Leistungsvorteil von fünf Prozent gegenüber den vorherigen Forceware-Versionen ermittelt. Bei **Far Cry (dt.)** legte die kleinste Variante der Geforce-6800-Serie sogar um stolze 17 Prozent zu. Dazu unterstützt die Forceware 66.93 erstmals die neuen Mittelklasse-Platinen Geforce 6600 und 6600 GT sowie Nvidias SLI-Technik, mit der zwei PCI-Express-Grafikkarten in einem PC gleichzeitig betrieben werden können.

Stromrechnung

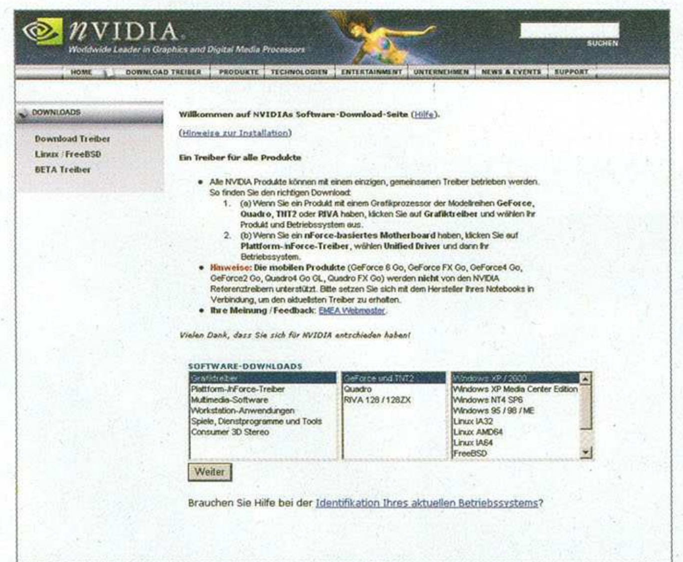
Die Geforce 6800 Ultra, Nvidias aktuelles Spitzenmodell, verunsichert mit gleich zwei Lüfteranschlüssen aufrüstwillige Spieler: Welches Netzteil reicht für den Stromhunger der grünen Pixel-Schleuder? Wir haben daher zwölf Marken-Netzteile mit der 6800 Ultra getestet. Resultat: Obwohl die High-End-Grafikkarte bei Volllast bis zu 99 Watt aus der Steckdose zieht, können wir für elf der getesteten Produkte Entwarnung geben. Lediglich das 430XPA-P von Levicom machte im Test Probleme. Welche Modelle den Belastungstest bestanden haben, erfahren Sie im Kasten auf dieser Seite.

Zusatzfunktionen nutzen

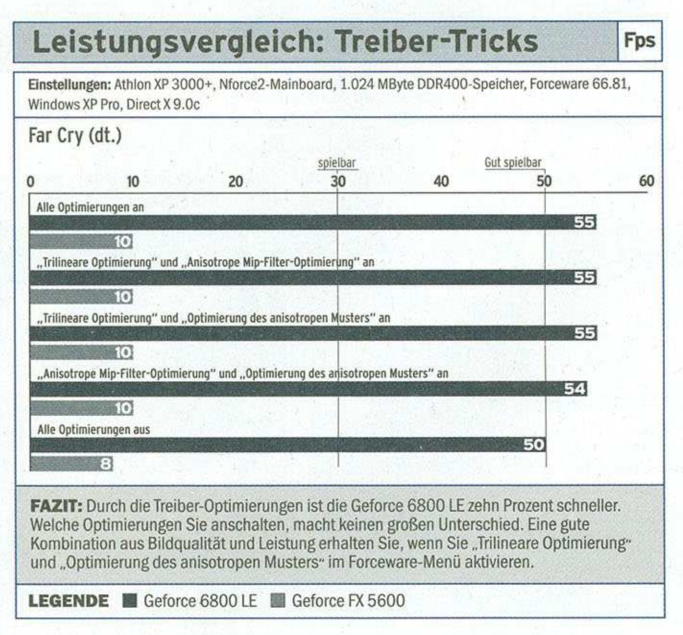
Die Übertaktungsreserven waren stets eine Stärke der Geforce-Platinen. Wer seiner Grafikkarte durch ein paar zusätzliche MHz Chip- oder Speichertakt zu einer besseren Performance verhelfen will, braucht nicht mal extra Software. Bereits das normale Treiber-Menü verfügt über eine entsprechende Funktion. Diese ist allerdings standardmäßig versteckt und muss zunächst mit dem Detonator Unlock 2 von der Heft-DVD freigeschaltet werden. Wie Sie Ihre Pixel-Patine problemlos übertakten und die höchstmöglichen Taktraten für Grafikchip- und -Speicher herausfinden, erfahren Sie im Kasten „Sinnvoll übertakten" auf der nächsten Seite. Das praktische Programm Detonator Unlock 2 gibt allerdings nicht nur das Übertaktungsfenster frei, sondern fügt dem Forceware-Menü auch weitere Optionen hinzu: Unter „AGP-Einstellungen" verändern Sie manuell den AGP-Modus und aktivieren „Fast Writes" sowie „Sideband-Adressing" – gewöhnlich müssen Sie diese Einstellungen im BIOS Ihres Mainboards vornehmen. Sind diese Funktionen eingeschaltet, dankt es Ihnen die Grafikkarte mit einer besseren Spieleleistung und einer guten Kompatibilität. Allerdings kann es vorkommen, dass der PC hierdurch instabil läuft. In diesem Fall deaktivieren Sie „Fast Writes" und „Sideband-Adressing" wieder. Unter dem neuen Menüpunkt „Zusätzliche Informationen" finden Sie zudem weitere Details zu dem verwendeten Grafikchip.

Treiber-Tricks

Eine weitere wichtige Funktion der Forceware sind die Einstellungen für die Treiber-Optimierungen. Diese verändern die Bildqualität, um eine bessere Spieleleistung zu erzielen. Grundsätzlich sind Optimierungen wünschenswert, ärgerlich wird es allerdings immer dann, wenn die bessere Performance durch eine schlechtere Bildqualität erkauft wird. Die aktuelle Forceware-Version verfügt über drei Treiber-Optimierungen, die mehr oder weniger stark die Bildqualität beeinträchtigen: Die „Trilineare Optimierung", die „Anisotrope Mip-Filter-Optimierung" sowie die „Optimierung des anisotropen Musters". Diese Leistungsverbesserer kommen ausschließlich bei Geforce-FX-Karten und der neuen Geforce-6800- beziehungsweise Geforce-6600-Serie zum Einsatz. Geforce3- und Geforce4-Platinen arbeiten ohne Optimierungen. Um zu bestimmen, welche Treiber-Tricks ausgeführt werden, öffnen Sie zunächst das Forceware-Menü: Per Rechtsklick auf eine freie Stelle des Desktops wählen Sie „Nvidia Display" und anschließend „Analog Display" beziehungsweise „Digital Display". Klicken Sie danach in der Auswahlleiste auf „Leistungs- und Qualitätseinstellungen" und setzen Sie ein Häkchen bei „Erweiterte Einstellungen anzeigen". Ganz unten im Fenster „Globale Treiber-

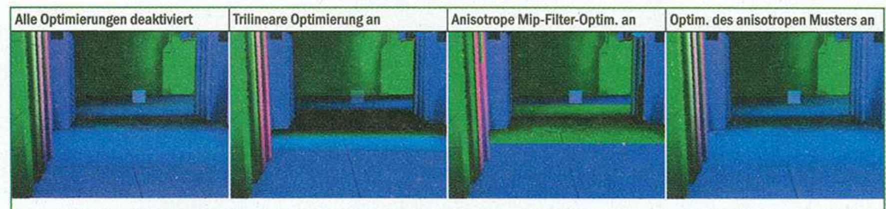


AKTUELL Es lohnt sich immer, für bessere Performance und Kompatibilität den jüngsten Treiber von www.nvidia.de (im Bild) oder www.ati.de zu installieren.



FAZIT: Durch die Treiber-Optimierungen ist die Geforce 6800 LE zehn Prozent schneller. Welche Optimierungen Sie anschalten, macht keinen großen Unterschied. Eine gute Kombination aus Bildqualität und Leistung erhalten Sie, wenn Sie „Trilineare Optimierung" und „Optimierung des anisotropen Musters" im Forceware-Menü aktivieren.

LEGENDE ■ Geforce 6800 LE ■ Geforce FX 5600



FAZIT: Um die Treiber-Optimierungen besser darzustellen, haben wir bei **UT 2004** die Texturstufen eingefärbt. Die am höchsten aufgelöste Textur ist blau, die nächste weiter entfernte (und damit niedriger aufgelöste) Textur ist grün und so weiter. Je weicher die Texturstufen ineinander übergehen, desto besser ist die Bildqualität. Daher ist die Optik beim dritten Bild am schlechtesten.

Einstellungen" finden Sie die Einträge für die Optimierungen.

Was bringen die Optimierungen?

Der erste Treiber-Trick ist die „Trilineare Optimierung". Grundsätzlich gibt es mehrere Arten der Texturfilterung: Der bilineare Filter liefert die schlechteste Bildqualität, trilineare Filterung sorgt hingegen für ein deutlich besseres Bild. Aktivieren Sie die Funktion „Trilineare Optimierung", nutzt die Grafikkarte eine Mischung aus bilinearer und trilinearer Filterung – den so genannten brilinearen Filter. Konkurrent Ati verwendet bei seinen X800-Karten eine ähnliche Methode. Wenn Sie mehr Wert auf gute Spieleleistung als auf tadellose Bildqualität legen, sollten Sie also die „Trilineare Optimierung" aktivieren.

Die zweite Optimierung nennt sich „Anisotrope Mip-Filter-Optimierung" und verschlechtert die Bildqualität deutlich. Bei aktuellen Spielen werden Objekte nicht nur mit einer normalen Textur beklebt. Stattdessen verfügt beispielsweise eine Kiste zusätzlich über eine Light-Map, eine Bump-Map und sogar eine hübsche Detailtextur. Durch die „Anisotrope Mip-Filter-Optimierung" wird lediglich die Basis-Textur trilinear gefiltert. Bei den übrigen Maps kommt allein die hässliche bilineare Filterung zum Einsatz. Schalten Sie diese Optimierung nur an, wenn die Performance Ihrer Grafikkarte nicht für eine flüssige Darstellung ausreicht.

Die „Optimierung des anisotropen Musters", der dritte Treiber-Trick, beeinträchtigt die Bildqualität hingegen nur geringfügig. Wir empfehlen daher, diesen Modus stets zu aktivieren. In den vier Vergleichsbildern auf dieser Seite können Sie erkennen, wie sich die Grafik von **Unreal Tournament 2004 (dt.)** durch die verschiedenen Treiber-Tricks verändert.

Lautstärke senken

Gerade bei den Geforce-FX-Karten ist der laute Lüfter ein großer Kritikpunk, aber auch die Geforce-6800-Platinen in Referenzbauweise nerven mit bis zu fünf Sone und sind damit auch im geschlossenen Gehäuse deutlich hörbar. Mit zwei einfachen Methoden können Sie jedoch den lärmenden Propeller ruhig stellen – gerade wenn Sie DVDs anschauen oder arbeiten, zahlt sich das aus. Die einfachste Möglichkeit ist die Software ExperTool. Obwohl das kostenlose Programm von Grafikkarten-Hersteller Gainward entwickelt wurde, funktioniert es auch mit Geforce-6-Karten anderer Hersteller. Einzige Voraussetzung: Ihre Pixel-Platine muss über einen Hardware-Monitor verfügen. Um herauszufinden, ob Ihr Grafikchip dieses Feature hat, rufen Sie wie bereits beschrieben das Einstellungsmenü des Forceware-Treibers auf. Wenn sich in der Auswahlleiste der Eintrag „Temperatur Einstellungen" befindet, verfügt Ihre Grafikkarte über einen Hardware-Monitor und das ExperTool funktioniert. Sie bekommen das Programm unter PC-Games-Webcode 233R – einfach den Code auf www.pcgames.de in das Suchfenster oben rechts eingeben und auf „Webcode" klicken. Nach der Installation fügt das Programm einen Eintrag im Systray (Icon-Leiste unten rechts im Windows-Balken) hinzu. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf das ExperTool-Symbol und anschließend auf „Performance". Unter der Schaltfläche „Performance"

NVIDIA GeForce 6800 LE

Anwendungsprofile — Anwendung: Verwendung globaler Treiberei | Aktives Profil: - Globale Treiber-Einstellungen | Profil hinzufügen... | Wiederherst.

Globale Treiber-Einstellungen

Einstellungen	Wert
Trilineare Optimierung	Ein
Anisotrope Mip-Filter-Optimierung	Ein
Optimierung des anisotropen Musters	Ein

Erweiterte Einstellungen anzeigen — Trilineare Optimierung Wert: Aus / Ein — OK | Abbrechen | Übernehmen

TRICKREICH Im Treiber-Menü können Sie drei individuelle Optimierungen aktivieren.

Netzteil-Kompatibilität

Athlon XP 3700+ (übertaktet) mit Geforce 6800 Ultra

Netzteil	Ergebnis
Be Quiet! BQT P4 420 W	OK
Pro Silence Fanless PCS-350W	OK
Zalman ZM400A-APF	OK
FSP Group FSP350-60PN	OK
Yesico FL-350ATX	OK
AC Max LP-9960-PFC	OK
Levicom 430XPA-P	Instabil
Levicom 420XPE-P	OK
Odb-Design EFN-300 ATX12V	OK
Ac Bel ATX-400C-A2ADB	OK
Thermaltake TWV-480APD	OK
Enermax EG365AX-VE	OK

FAZIT: Fast alle getesteten Netzteile kamen problemlos mit Nvidias Top-Grafikkarte und dem übertakteten Prozessor zurecht. Lediglich beim 430XPA-P von Levicom traten Abstürze auf. Grundsätzlich sollten Sie beim Netzteil-Kauf zu Markenprodukten greifen.

Sinnvoll übertakten

1. Öffnen Sie das Zip-Archiv des Detonator Unlock 2 von unserer Heft-DVD und entpacken Sie die Datei. Per Doppelklick auf die reg-Datei werden die für die Übertaktung benötigten Einträge der Windows-Registry hinzugefügt.



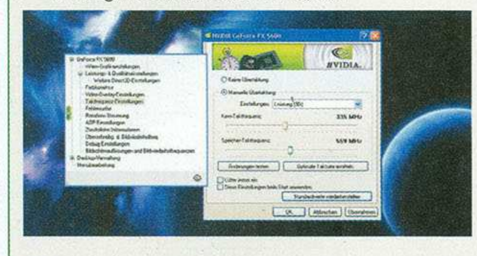
2. Klicken Sie anschließend mit der rechten Maustaste auf eine freie Stelle des Desktops, wählen Sie „Nvidia Display" und nun „Analog Display" oder „Digital Display" – falls Sie einen Flachbildschirm haben. Alternativ kann hier auch der Name Ihres Monitors stehen.



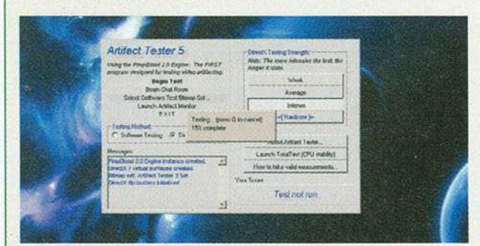
3. In der Seitenleiste des neuen Fensters klicken Sie nun auf „Taktfrequenz-Einstellungen". Wählen Sie „Manuelle Übertaktung" anstelle von „Keine Übertaktung" aus. Den folgenden Lizenzvertrag scrollen Sie bis zum Ende herunter, bevor Sie auf „Ich stimme zu" klicken.



4. Falls Ihre Grafikkarte im 2D- und im 3D-Modus mit unterschiedlichen Taktraten läuft, wählen Sie unter „Einstellungen" „Leistung (3D)". Übertakten Sie zunächst Grafikchip- und Speicher um je 20 MHz. Klicken Sie dann auf „Änderungen testen" und bestätigen Sie anschließend mit „Ok".



5. Mit dem Artifact Tester von unserer Heft-DVD finden Sie heraus, ob Ihre übertaktete Grafikkarte Bildfehler (so genannte Artifacts) verursacht. Falls bei einem Test auf der Stufe „Intense" keine Artifacts gefunden werden, setzen Sie die Taktraten jeweils um weitere zehn MHz herauf.



Pixel-Pipelines freischalten

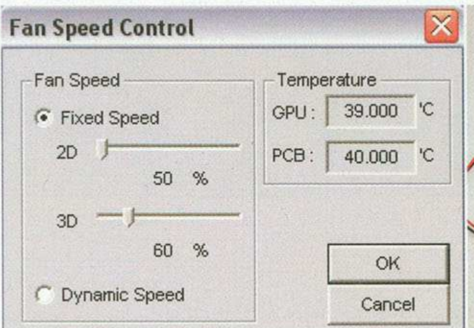


[1] Mit dem Rivatuner von unserer Heft-DVD können Sie die abgeschalteten Pixel-Pipelines der Geforce 6800 und 6800 LE reaktivieren und so die Spieleleistung deutlich steigern. Nachdem Sie das Programm gestartet haben, klicken Sie unter „Target adapter" auf „Low-level system Settings".

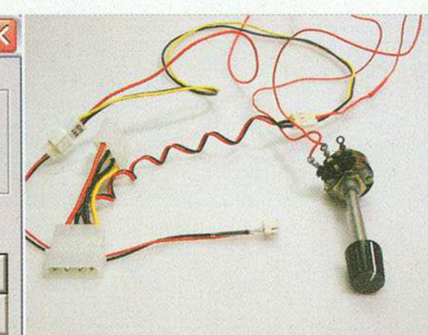
[2] Wählen Sie nun die Registerkarte „NVStrap Driver" an und klicken Sie auf die Schaltfläche „Install". Bei „Active pixel ..." stellen Sie „Custom" ein und setzen ein Häkchen bei „Allow enabling hardware ...". Anschließend klicken Sie auf die Schaltfläche „Customize".

[3] Die ersten vier Einträge in diesem Menü stehen für die Pixel-Einheiten. Jede Einheit umfasst vier Pixel-Pipelines. Bei der Geforce 6800 LE sind lediglich zwei Einheiten (acht Pipes) aktiviert. Setzen Sie ein Häkchen bei den Einheiten, die auf „disabled" stehen, um diese ebenfalls anzuschalten.

[4] Damit die Änderungen wirksam werden, müssen Sie den PC neu starten. Wenn anschließend unter Windows Bildfehler auftreten, sind die reaktivierten Pipelines defekt – machen Sie in diesem Fall die Änderungen rückgängig. Nach jeder neuen Treiber-Installation müssen Sie die Änderungen abermals durchführen.



LEISETRETER Mit der Software ExperTool senken Sie bei Geforce-6-Karten die Lüfter-Lautstärke.



ALTERNATIVE Dank Dreh-Potenziometer regeln Sie stufenlos die Lautstärke des Grafikkarten-Lüfters.

finden Sie den Button „Fan Speed Control". Hier können Sie die Lüfterdrehzahl senken.

Ruhig gestellt

Wer keine Geforce 6800 oder 6600 mit Hardware-Monitor besitzt, kann dennoch die Lüfterlautstärke herabsetzen. Hierfür benötigen Sie ein Adapter-Kabel, das die Lüfterspannung von den üblichen zwölf Volt auf sieben Volt herunterregelt. Dadurch sinkt die Drehzahl und somit auch die Lautstärke. Einen solchen Adapter gibt es bei www.ichbinleise.de oder bei www.alternate.de. Mit einem Drehpoti für 2-Pin-Grafikkarten-Lüfter können Sie die Drehzahl sogar stufenlos bestimmen. Sollte der PC bei Spielen abstürzen oder sollten Pixelfehler auftreten, wird der Chip zu warm und es empfiehlt sich, die Lüfterdrehzahl wieder zu erhöhen.

Geforce 6800 & 6800 LE aufgemotzt

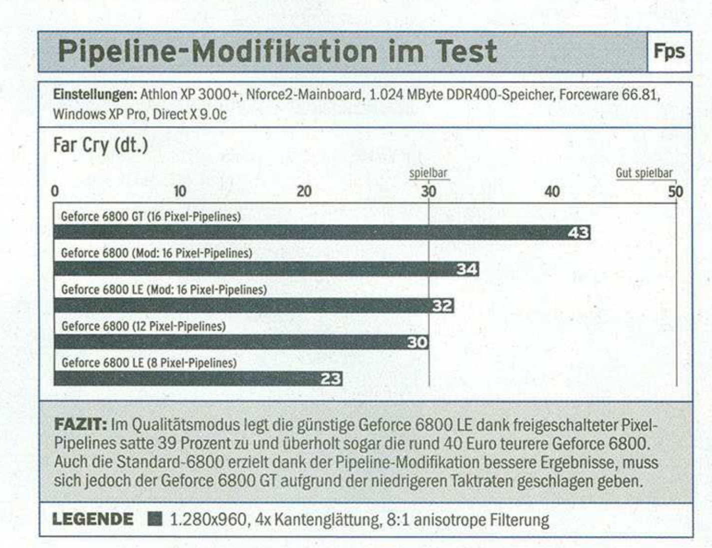
Die „gewöhnliche" Geforce 6800 unterscheidet sich von den teureren Varianten 6800 GT und 6800 Ultra unter anderem durch die Pixel-Pipelines. Während die beiden Top-Modelle auf 16 Pipes zurückgreifen können, berechnet die normale 6800 lediglich zwölf Pixel pro Takt und ist dadurch bei Spielen im Nachteil. Die neue Geforce 6800 LE ist sogar mit „nur" acht Pixel-Pipes ausgestattet. Allerdings wurden die zusätzlichen Pipelines des NV40-Grafikchips nicht entfernt, sondern lediglich abgeschaltet. Somit verfügt eine 6800 LE praktisch auch über 16 Pipes, von denen acht deaktiviert wurden, da Sie den Qualitätskontrollen von Nvidia nicht standgehalten haben. Die findigen Programmierer der genialen Freeware Rivatuner haben allerdings einen Weg gefunden, die abgeschalteten Pipelines zu reaktivieren. So können Sie die Leistung der günstigen 6800 LE oder der Standard-Geforce-6800 deutlich steigern – und das völlig kostenlos. Wie Sie die schlummernden Pixel-Einheiten wecken, erfahren Sie im Extrakasten „Pixel-Pipelines freischalten". Allerdings funktioniert diese Maßnahme nicht immer – schließlich hat Nvidia beim Testlauf die entsprechenden Pipes bereits als fehlerhaft eingestuft. Bitte beachten Sie zudem, dass Sie diese Änderung auf eigene Gefahr durchführen.

Praxis-Erfahrungen

Um die Erfolgsquote der Modifikation herauszufinden, haben wir bei zwei 6800-LE- und zwei Standard-6800-Karten die Anzahl der Pipes auf 16 erhöht. Erstaunlicherweise liefen die beiden LE-Platinen von MSI und Leadtek problemlos, während die Inno3D 6800 leichte Bildfehler produzierte. Bei der Geforce 6800 von Chaintech traten sogar bereits unter Windows starke Bildfehler auf. Falls Ihre Grafikkarte nach der Modifikation ebenfalls fehlerhaft arbeitet, machen Sie die Änderungen per Rivatuner wieder rückgängig. (dm)

Auf der Heft-DVD

GENIALE GEFORCE-SOFTWARE:
- **Detonator Unlock 2**
  Einfach die Grafikkarte übertakten
- **Rivatuner**
  Pixel-Pipelines freischalten
- **Forceware 66.93**
  Aktueller Nvidia-Grafikkarten-Treiber



Pipeline-Modifikation im Test (Fps)

Einstellungen: Athlon XP 3000+, Nforce2-Mainboard, 1.024 MByte DDR400-Speicher, Forceware 66.81, Windows XP Pro, Direct X 9.0c

Doom 3 (spielbar: 30, Gut spielbar: 45; Skala 0–50)

Grafikkarte	Fps
Geforce 6800 GT (16 Pixel-Pipelines)	48
Geforce 6800 (Mod: 16 Pixel-Pipelines)	41
Geforce 6800 (12 Pixel-Pipelines)	40
Geforce 6800 LE (Mod: 16 Pixel-Pipelines)	39
Geforce 6800 LE (8 Pixel-Pipelines)	32

FAZIT: Bei **Doom 3** kommt es im Qualitätsmodus hauptsächlich auf die Taktraten an. Trotz zusätzlicher Pixel-Pipelines steigt die Leistung der Geforce 6800 daher kaum an und das Top-Modell 6800 GT bleibt klar vorne. Die günstige Geforce 6800 LE ist hingegen mit doppelter Pipeline-Zahl erneut rund 22 Prozent schneller als vor der Modifikation – und das kostenlos.

LEGENDE ■ 1.280x960, 4x Kantenglättung, 8:1 anisotrope Filterung

Spieletuning

Vampire: The Masquerade - Bloodlines

Vampire verwendet die Source-Engine und braucht daher eine schnelle CPU. Wir verraten, wie Sie trotzdem flüssig spielen können.

TUNING-TIPPS

Um Vampire: Bloodlines in 1.024x768, 32 Bit Farbtiefe und allen Details zu spielen, benötigen Sie:

- ☐ 2.600 MHz
- ☐ 1.024 MByte Speicher
- ☐ Geforce FX 5900 XT

Mit 1.400 MHz, 512 MByte Speicher und Geforce FX 5200 Ultra sollten Sie:

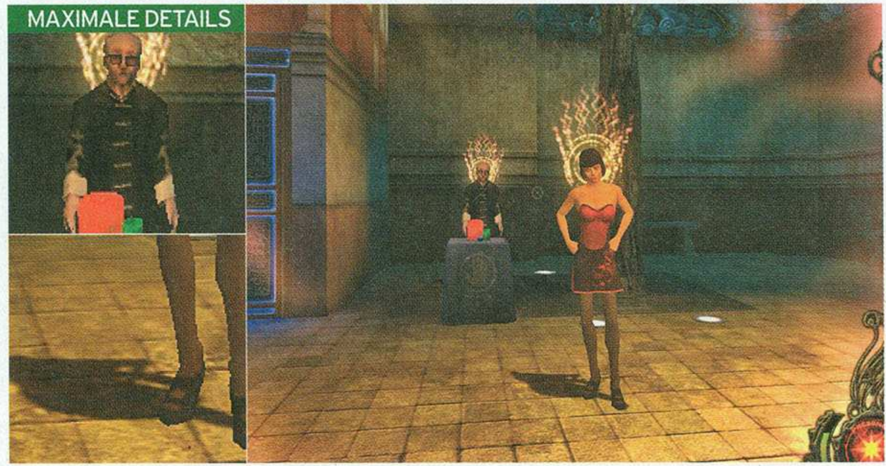
- ☐ Als Auflösung 1.024x768 wählen
- ☐ Bei „Schatten" „Einfach" auswählen
- ☐ „Anzahl Schatten" auf „1.0" setzen
- ☐ Den „Geometriedetails"-Regler ganz nach links ziehen
- ☐ „Partikel" auf einen mittleren Wert setzen

Mit 1.800 MHz, 512 MByte Speicher und Geforce FX 5700 Ultra sollten Sie:

- ☐ Als Auflösung 1.024x768 wählen
- ☐ Bei „Schatten" „Komplex" auswählen
- ☐ „Anzahl Schatten" auf „2.0" setzen
- ☐ Den „Geometriedetails"-Regler in die Mitte ziehen
- ☐ „Partikel" auf einen mittleren Wert setzen

Mit 2.200 MHz, 1.024 MByte Speicher und Radeon 9600 XT sollten Sie:

- ☐ Als Auflösung 1.280x1.024 wählen
- ☐ Bei „Schatten" „Weich" auswählen
- ☐ „Anzahl Schatten" auf „2.0" setzen
- ☐ Den „Geometriedetails"-Regler ganz nach rechts ziehen
- ☐ „Partikel" auf einen mittleren Wert setzen



MONSTRÖS Die Source-Engine lässt die düstere Welt von Bloodlines glaubhaft aussehen: Auf der höchsten Detailstufe verwöhnen dynamische Schatten, detaillierte Modelle und nette Partikeleffekte das Spielerauge.



BLUTLEER Bei niedrigen Details fehlen die Schatten und die Partikeleffekte sind deutlich weniger aufwendig. Zudem werden Figuren auf Entfernung mit weniger Polygonen dargestellt. An den Texturen ändert sich nicht viel.

Die Einstellungsmenüs von Vampire: Bloodlines

1 Bump Mapping: Ohne Bump Maps fehlt die Struktur auf Oberflächen und das Spiel sieht deutlich schlechter aus. Da die Anforderungen an die Grafikkarten gering sind, aktivieren Sie diese Einstellung stets.

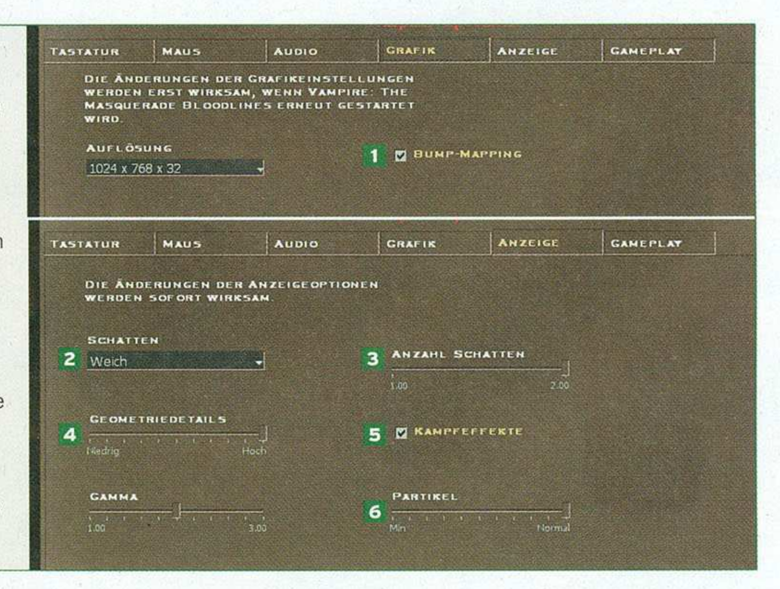
2 Schatten: Bei der Einstellung „Weich" wird Kantenglättung auf die Schatten der Figuren angewendet. Das kostet viel Grafikleistung – erst mit Radeon 9600 XT aktivieren.

3 Anzahl Schatten: Wenn Sie die höchste Stufe wählen, werden bei den Schatten der Figuren zwei Lichtquellen anstelle von nur einer berücksichtigt – eine Geforce FX 5200 Ultra ist hierfür zu langsam.

4 Geometriedetails: Auf einer niedrigen Stufe wirken Figuren ab einer bestimmten Entfernung kantig. Mit 2.200 MHz oder mehr setzen Sie den Regler auf den höchsten Wert.

5 Kampfeffekte: Mündungsfeuer, Einschusslöcher und herumwirbelnde Splitter beeinträchtigen die Spieleleistung kaum, weshalb Sie diese Option stets anschalten sollten.

6 Partikel: Die Partikeleffekte kommen beispielsweise bei Spezialfähigkeiten zum Einsatz. Für die Berechnung ist die CPU zuständig – bei weniger als 2.400 MHz CPU-Leistung wählen Sie eine mittlere Stufe.



Im Tuning-Guide blicken wir hinter die Schalter-Fassade und erklären, mit welchen Einstellungen Sie flüssig spielen.

Unsere Partner im Testlabor:

- Aopen
- Asus
- Be Quiet!
- Corsair
- Creative
- Innovision
- Leadtek
- MSI
- TakeMS
- Terratec
- TwinMos
- Tyan

Chronicles of Riddick

Bereits auf der Xbox sorgte die Filmumsetzung dank grandioser Technik für reihenweise herunterklappende Kinnladen. So läuft die sogar noch hübschere PC-Version bei Ihnen flüssig.

TUNING-TIPPS

Um Chronicles of Riddick in 1.024x768, 32 Bit Farbtiefe und allen Details zu spielen, benötigen Sie:

- ☐ 2.000 MHz
- ☐ 512 MByte Speicher
- ☐ Radeon 9800 Pro

Mit 1.700 MHz, 512 MByte Speicher und Geforce FX 5700 Ultra sollten Sie:

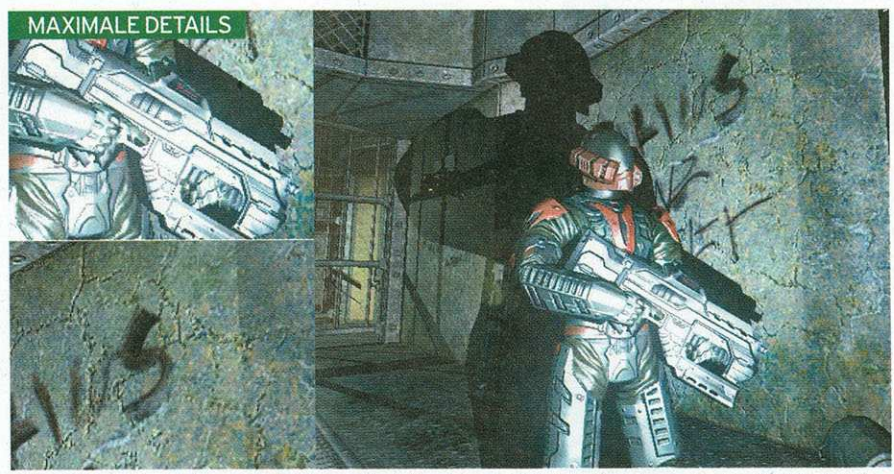
- ☐ Als Auflösung 800x600 auswählen
- ☐ Bei „Shader Mode" den Wert „1.1" wählen
- ☐ „Texture Quality" um eine Stufe reduzieren
- ☐ Die „Model Shadows" abschalten
- ☐ „Anisotropy" deaktivieren

Mit 2.400 MHz, 512 MByte Speicher und Geforce FX 5900 XT sollten Sie:

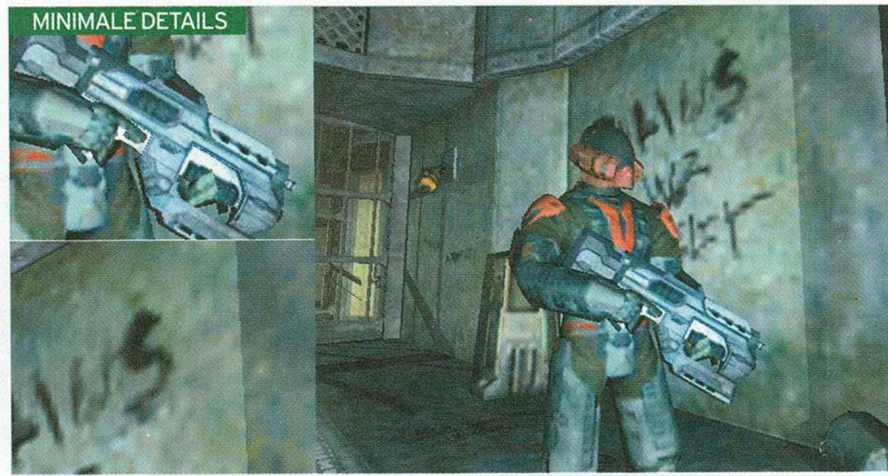
- ☐ Als Auflösung 800x600 auswählen
- ☐ Bei „Shader Mode" den Wert „2.0" wählen
- ☐ „Texture Quality" auf die höchste Stufe setzen
- ☐ Die „Model Shadows" abschalten
- ☐ „Anisotropy" auf die dritte Stufe setzen

Mit 2.800 MHz, 1.024 MByte Speicher und Radeon 9800 XT sollten Sie:

- ☐ Als Auflösung 1.024x768 auswählen
- ☐ Bei „Shader Mode" den Wert „2.0" wählen
- ☐ „Texture Quality" auf die höchste Stufe setzen
- ☐ Die „Model Shadows" anschalten
- ☐ „Anisotropy" auf die fünfte Stufe setzen



GLÄNZEND Auf der höchsten Detailstufe verwöhnt Chronicles of Riddick Besitzer einer schnellen Grafikkarte mit realistischen Schatten, aufwendigen Glanzpunkten und tonnenweise Bump-Maps auf den Figuren und Wänden.



MATT Ohne Schatten- und Glanzeffekte wirkt Riddicks Gefängnisausbruch unspektakulär. Zudem fehlen bei dem niedrigsten Shader-Modell die Bump- und Normal-Maps und somit die Struktur auf den Oberflächen.

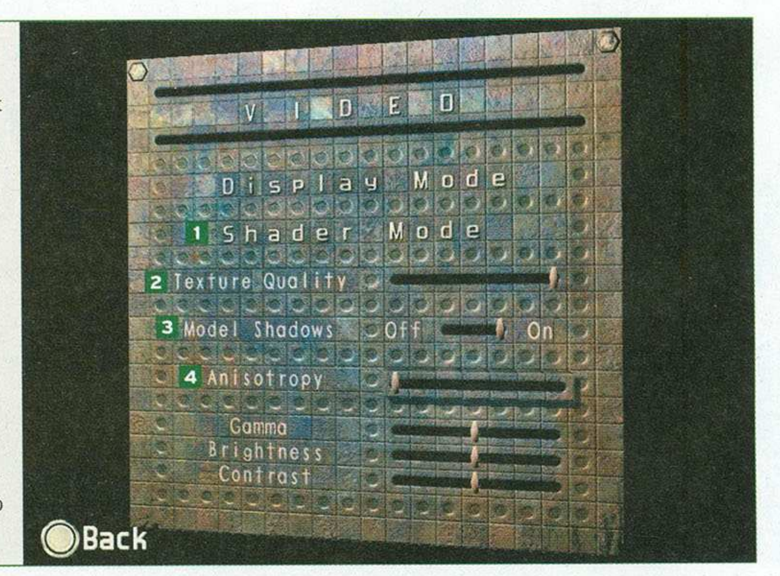
Das „Video"-Menü von Chronicles of Riddick

1 Shader Mode: Erst bei einer DirectX-9-fähigen Pixel-Platine wird das Shader-Modell 2.0 geladen und somit die bestmögliche Grafikqualität erreicht. Eine Geforce3 stellt dagegen nur die 1.1er-Version dar. Bei schlechter Performance hilft es, die Shader-Variante manuell herunterzuregeln. Besitzer einer Geforce FX 5700 Ultra sollten beispielsweise die Variante 1.1 wählen, obwohl die Karte 2.0 unterstützt. Dadurch wirken Bump-Maps und Lichteffekte schlechter, die Grafikqualität bleibt aber sehr gut.

2 Texture Quality: Mit einem niedrigen Wert sieht das Spiel deutlich schlechter aus, läuft aber kaum schneller. Wählen Sie daher mindestens die zweithöchste Stufe.

3 Model Shadows: Die aufwendigen Echtzeit-Schatten der Figuren sehen toll aus, kosten aber viel Leistung – nur mit einer Radeon 9800 Pro oder besser aktivieren.

4 Anisotropy: Dank anisotroper Filterung werden Texturen auch aus einiger Entfernung noch scharf dargestellt, was die Optik deutlich aufwertet. Die Grafikkarte verrichtet dabei jedoch Schwerstarbeit. Erst ab einer Radeon X800 Pro läuft das Spiel mit der höchsten Stufe flüssig.



HARDWARE

News | Gerüchte | Meldungen

MEINUNG
FRANK MISCHKOWSKI



„Bei den Chipsätzen bleibt es spannend!"

Das vierte Quartal war auf dem Markt der AMD-Chipsätze mehr als turbulent. Neben Nvidia kündigten auch Via und Ati neue Chips an. Bis auf den Nforce 4 hat aber noch keine dieser grandiosen Entwicklungen das Licht der Welt erblickt. Ati spürt die Macht von SLI und will seine eigene Lösung, um zwei Grafikkarten parallel zu betreiben. Das kürzlich noch hoch gelobte Video Array aus dem Hause Alienware scheint indes niemand mehr in Kanada zu interessieren. Doch gehen diese ganzen Wünsche nicht an den Kunden vorbei? Wer investiert zusätzlich rund 700 Euro für seinen PC, nur damit er in den höchsten Qualitätseinstellungen spielen kann? Der Ansatz von Via, mit dem K8T890 einfach einen günstigen, schnellen und stabilen Chipsatz für die 64-Bitter zu entwickeln, ist grandios, wird aber alleinig durch die Tatsache getrübt, dass entsprechende Boards trotz vollmundiger Ankündigungen immer noch nicht lieferbar sind. Mein Fazit: Es bleibt auch im ersten Quartal 2005 auf der AMD-Plattform weiter spannend und bis dahin tut es mein guter „alter" Nforce 3 auch noch.

Worauf legen Sie bei Mainboards hauptsächlich Wert?

Ausstattung 11%
Tuning-Optionen 4%
Markenname 4%
Weiß nicht/Keine Angabe 4%
Aufrüstbarkeit 11%
Andere 2%
Stabilität 36%
Performance 28%

Quelle: Umfrage unter mehr als 1.000 registrierten Nutzern von www.pcgames.de.

PC GAMES HILFT

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht in unserem Heft gelöst wurde? Dann erhalten Sie ab sofort Hilfe, denn unsere kostenpflichtige Hotline hilft Ihnen bei allen kniffligen Puzzles, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels:

0190-824834*
Täglich von 8-24 Uhr

Sollte dagegen Ihre Grafikkarte nicht wie gewünscht funktionieren oder der neue PC streiken, dann hilft Ihnen unser Hardware-Service:

0190-824833*
Täglich von 7-24 Uhr

*Der Anruf kostet pro Minute € 1,68.

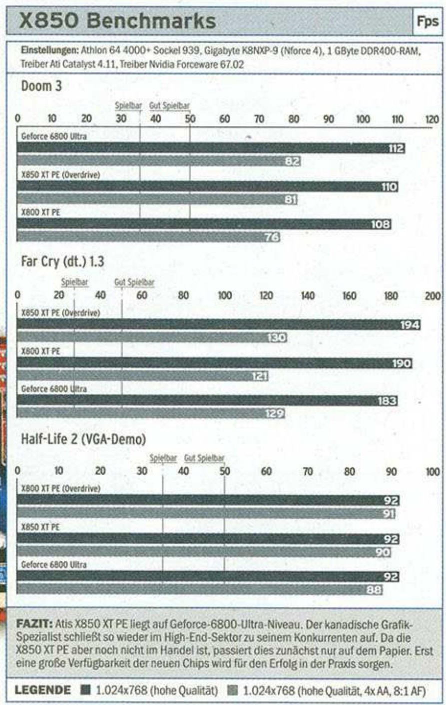
ATI RADEON X850

Die neue S-Klasse

Mit der X850 präsentiert Ati den Nachfolger des bisherigen PCI-Express-Topmodells X800 XT. Die neue GPU mit dem Codenamen R480 wird in drei Versionen auf den Markt kommen: als X850 Pro, X850 XT und X850 XT PE. Die kleinste Variante X850 Pro geht für rund 400 Euro in den Handel und verfügt über zwölf Pixel-Pipelines. Der Chip ist mit 520 MHz getaktet, der mit 256 Bit angebundene GDDR3-Speicher mit 540 MHz DDR. Die mittlere Version für etwa 500 Euro kann mit 16 Pipes aufwarten, Chip- und Speichertakt bleiben unverändert. Lediglich die 550 Euro teure High-End-Variante X850 XT PE verfügt mit 540 MHz beziehungsweise 590 MHz DDR über höheren Chip- und Speichertakt sowie 16 Pixel-Pipelines. Die ersten Benchmarks der Top-Variante zeigen, dass die Platine auf Geforce-6800-Ultra-Niveau liegt.

Info: www.ati.de





X850 Benchmarks (Fps)

Einstellungen: Athlon 64 4000+ Sockel 939, Gigabyte K8NXP-9 (Nforce 4), 1 GByte DDR400-RAM, Treiber Ati Catalyst 4.11, Treiber Nvidia Forceware 67.02

Doom 3

Grafikkarte	1.024x768 (hohe Qualität)	1.024x768 (hohe Qualität, 4x AA, 8:1 AF)
Geforce 6800 Ultra	112	82
X850 XT PE (Overdrive)	110	81
X800 XT PE	108	76

Far Cry (dt.) 1.3

Grafikkarte	1.024x768 (hohe Qualität)	1.024x768 (hohe Qualität, 4x AA, 8:1 AF)
X850 XT PE (Overdrive)	194	130
X800 XT PE	190	121
Geforce 6800 Ultra	183	129

Half-Life 2 (VGA-Demo)

Grafikkarte	1.024x768 (hohe Qualität)	1.024x768 (hohe Qualität, 4x AA, 8:1 AF)
X800 XT PE (Overdrive)	92	91
X850 XT PE	92	90
Geforce 6800 Ultra	92	88

FAZIT: Atis X850 XT PE liegt auf Geforce-6800-Ultra-Niveau. Der kanadische Grafik-Spezialist schließt so wieder im High-End-Sektor zu seinem Konkurrenten auf. Da die X850 XT PE aber noch nicht im Handel ist, passiert dies zunächst nur auf dem Papier. Erst eine große Verfügbarkeit der neuen Chips wird für den Erfolg in der Praxis sorgen.

LEGENDE ■ 1.024x768 (hohe Qualität) ■ 1.024x768 (hohe Qualität, 4x AA, 8:1 AF)

ATI RX480/RS480

AMD64-Chipsätze und SLI-Pendant von Ati

Ati hat mit der Radeon-Xpress-200-Serie zwei Mainboard-Chipsätze für AMD64-CPUs entwickelt. Erste Platinen mit den Versionen RX480 und RS480 sollen in Kürze in den Handel kommen. Der RS480 verfügt über einen DX9-Onboard-Grafikchip und soll in Notebooks oder günstigen PCs Verwendung finden. Der RX480 ist ein vollwertiger Desktop-Chipsatz, der PCI Express (einmal x16- und viermal x1-Format) unterstützt. Für das zweite Quartal ist zudem ein Chipsatz für zwei Grafikkarten, ähnlich SLI, geplant. Das AMR (Ati Multi Rendering) getaufte System soll ebenfalls die Grafikleistung signifikant erhöhen, weitere Details sind noch nicht bekannt.

Info: www.ati.de



DELL DIMENSION XPS GEN4

Schweres Geschütz

Mit der vierten XPS-Generation hat Dell eine völlig neue Version seines Spieler-PCs vorgestellt. Die silberne Zockmaschine mit 3,46 GHz Pentium 4 Extreme Edition und 1.024 MByte Dual-Channel DDR2-Speicher kann dank Radeon X800 XT ein ordentliches Grafikfeuerwerk abfackeln. Zwei 250 GByte SATA-Festplatten und ein 16fach-DVD-Brenner runden das Angebot ab. Der Gen4 geht für 3.499 Euro ins Rennen.

Info: www.dell.de

HYUNDAI IMAGEQUEST L90D+

19-Zöller mit 8 ms





Nachdem Iiyama in der vergangenen Ausgabe einen flotten 17-Zoll-Monitor mit zehn Millisekunden Reaktionszeit vorgestellt hat, kontert nun die Display-Abteilung von Hyundai. Der asiatische Hersteller bringt mit dem Imagequest L90D+ ein 19-Zoll-Gerät mit acht Millisekunden Schaltzeit auf den Markt. Der flotte Silberling hat DVI-D- und D-Sub-Anschluss an Bord und glänzt zudem mit TCO03-Zertifizierung. Hyundai gibt das Kontrastverhältnis mit sehr guten 700:1 an. Das Gerät ist ab sofort für 549 Euro im Handel.

Info: www.hyundaiq.de

NVIDIA INTEL-CHIPSATZ

SLI bald auch mit Pentium 4?

Bislang hat Nvidia mit dem Nforce lediglich Chipsätze für AMD-Prozessoren angeboten. Dies könnte sich bald ändern, denn das Unternehmen gab ein weitreichendes Lizenzabkommen mit Intel bekannt. Nvidia erhält unter anderem alle Rechte, um Intels Frontside-Bus-Technik nutzen zu können. Nach unbestätigten Meldungen soll bereits Anfang 2005 ein SLI-fähiges P4-Board in den Handel kommen. Nvidia-Sprecher Jens Neuschäfer wollte nicht kommentieren, stellte aber gegenüber PC Games klar, dass „man viele Entwicklungen im Chipsatzbereich auf andere CPUs übertragen könnte." **Info: www.nvidia.de**

ATI MOBILITY RADEON X800

IN LETZTER MINUTE

Mit der Mobility Radeon X800 unterwegs

Kurz vor Redaktionsschluss erreichte uns ein erstes Notebook mit Atis neuer Mobil-Grafiklösung, der Mobility Radeon X800. Das neue DX9-Notebook-Flaggschiff mit dem Codename M28 bietet mit zwölf Pixel-Pipelines und einem Chiptakt von 400 MHz Grafikleistung satt. Unsere ersten Benchmarks bestätigen das – die GPU stellt das Top-Produkt der Konkurrenz, den Nvidia Geforce Go 6800 (Test in dieser Ausgabe), locker in den Schatten. Der M28 verfügt über 256 MByte eigenen GDDR3-Speicher, der mit 256 Bit angebunden und mit 400 MHz DDR getaktet ist. Da der Grafikchip über PCI Express mit dem Notebook-Mainboard verbunden ist, kann eine neu entwickelte Stromsparfunktion den Verbrauch durch das Abschalten von PCI Express senken.

Info: www.ati.de

Mobility Radeon X800 Benchmark — Fps

Einstellungen: GF Go 6800: Cyber System P17, P4 3,2 GHz Desktop, Intel 915P, 1,5 GByte DDR2-Speicher. M28:P4 3,4 GHz, Intel 915P, 1 Byte DDR-Speicher.

Doom 3 (Spielbar / Gut Spielbar)

	1.024x768	1.024x768, 2x AA, 4:1 AF
Geforce Go 6800	67	54
Mobility Radeon X800	65	55

Half-Life 2 (VGA-Demo) (Unspielbar / Spielbar)

	1.024x768	1.024x768, 2x AA, 4:1 AF
Geforce Go 6800	53	50
Mobility Radeon X800	58	56

FAZIT: Das neue Mobil-Flaggschiff von Ati kann in allen Benchmarks überzeugen. Doch unsere Tests des Mobility Radeon X800 fanden noch auf einem Notebook-Vorserienmodell statt, lassen sich also nicht in die Praxis übertragen. Ati gibt noch keine Auskunft, wann erste Geräte mit dem M28 in den Handel kommen.

LEGENDE ■ 1.024x768 ■ 1.024x768, 2x AA, 4:1 AF

Mad Moxx: Übertaktete Radeon X800SE

Obwohl die Radeon X800SE gar nicht für den Retail-Markt vorgesehen war, tauchten einzelne Exemplare im Handel auf. Mad-Moxx bietet nun eine übertaktete Enhanced-Version an. Die in zwei Modellen erscheinende Karte ist entweder mit 530/530 MHz oder mit 550/550 MHz getaktet (Taktung Ati-Referenz X800SE: 425/400 MHz). Der Grafikspeicher ist bei beiden Versionen 256 MByte (2,0 ns) groß. Der Preis für die X800SE 530/530 MHz liegt bei 379,90 Euro, die noch etwas höher getaktete X800SE 550 ist für 389,90 Euro zu haben.

Info: www.mad-moxx.de

Nvidia: Geforce 6600 GT AGP wird ausgeliefert

Nvidia ist mit der Geforce 6600 GT ein echter Preis-Leistungs-Hammer zum Jahresende gelungen. Als einer der ersten Hersteller kann Sparkle seine SP-AG43GDH ausliefern. Die AGP-Variante kostet in der Retail-Version knapp 240 Euro und verfügt über 128 MByte GDDR3-Speicher. Neben Sparkle stehen auch PNY und Leadtek in den Startlöchern. Auch diese Platinen sollen in Kürze auf den Markt kommen.

Info: www.nvidia.de

Benq: PC-Tastatur von BMW Design

Mit der X730 präsentiert Benq eine Designtastatur, die in Zusammenarbeit mit der BMW Group Designworks USA entwickelt wurde. Mit zwölf Funktionstasten und 13 Hotkeys erhält der Nutzer mit einem Tastendruck Zugriff auf E-Mail, Internet und alle wichtigen Dateien und Anwendungen. Über die Bedienelemente der Multimediakonsole werden bequem Musikstücke und Videos gesteuert und die Lautstärke geregelt. Die Tastatur ist ab sofort zu einem empfohlenen Verkaufspreis von 89 Euro erhältlich.

Info: www.benq.de

Sisoftware: Sandra 2005 ist da!

Sisoftware hat mit Sandra 2005 eine neue Version des beliebten Informations- und Diagnose-Programms veröffentlicht. Die Software stellt Informationen über CPU, Chipsatz, Grafikkarte, Ports, Drucker, Soundkarte, Arbeitsspeicher, Netzwerk etc. übersichtlich dar und gibt Tipps zur System-Optimierung.

Info: www.sisoftware.demon.co.uk

Iomega: Externer 16-fach DVD-Brenner

Iomega hat mit dem Super DVD Writer 16x Dual-Format USB 2.0 Drive einen neuen externen Brenner vorgestellt. Das Gerät kann DVD-Plus-Medien mit 16facher, DVD-Minus-Rohlinge mit 8facher und DVD-RW-Scheiben mit 4facher Geschwindigkeit beschreiben. Der Super DVD Writer ist mitsamt Brennsoftware für 169 Euro erhältlich.

Info: www.iomega.de

MAINBOARD Nforce-4-SLI-Platinen werden von allen namhaften Herstellern angeboten.

GRAFIK Die beiden PCI-E-Platinen werden über eine Steckbrücke verbunden.

STECKBRÜCKE

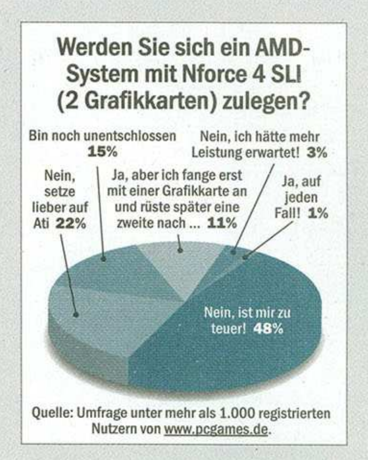
Nimm zwei

VIDEO AUF HEFT-DVD

Nvidia will mit dem SLI-System die Grafikwelt revolutionieren. Mehr Leistung durch zwei 3D-Karten ist das simple Credo. Lohnt sich die teure Anschaffung?

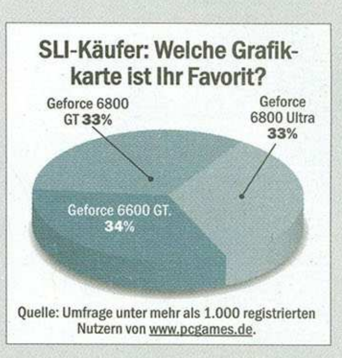
UMFRAGE

Werden Sie sich ein AMD-System mit Nforce 4 SLI (2 Grafikkarten) zulegen?



Quelle: Umfrage unter mehr als 1.000 registrierten Nutzern von www.pcgames.de.

SLI-Käufer: Welche Grafikkarte ist Ihr Favorit?



Quelle: Umfrage unter mehr als 1.000 registrierten Nutzern von www.pcgames.de.

Schon in grauer 3D-Vorzeit gab es bei der Voodoo 2 von 3dfx das SLI-System. Steckte man zwei Karten parallel in einen Rechner, wurde die Grafikleistung enorm gesteigert. Diese Idee des längst aufgekauften Innovators hat der damalige Käufer Nvidia nun wieder aufgegriffen: Das gleichnamige Scalable Link Interface auf PCI-Express-Basis hat zwar technisch nichts mehr mit seinem Urvater gemein, soll aber gemeinsam mit dem AMD64-Chipsatz Nforce 4 in den Zock-PCs dieser Welt für einen neuen 3D-Leistungsschub sorgen. Doch tut es das wirklich?

Wie funktioniert SLI?

Der Aufbau eines SLI-Systems ist recht einfach. Zunächst wird ein spezielles Nforce4-Mainboard benötigt, das über zwei x16-PCI-E-Steckplätze verfügt. Zwischen den beiden Slots befindet sich eine kleine Steckkarte, die für den SLI-Betrieb einfach umgedreht werden muss. Dadurch werden die 16 PCI-Express-Lanes in jeweils acht für jede Bank aufgeteilt. Trotz der damit verbundenen Halbierung des Datendurchsatzes pro Karte sind keine Einbußen zu befürchten – die volle x16-Geschwindigkeit wird auch bei den aufwendigsten 3D-Spielen noch nicht erreicht. Nach dem Einstecken der beiden Grafikkarten werden diese an der Oberseite über die SLI-Brücke miteinander verbunden. Derzeit lassen sich so Geforce 6600 GT, 6800 GT und 6800 Ultra kaskadieren. Wichtig ist, dass immer nur zwei Karten aus einer „Familie" wie zwei 6600er oder zwei 6800er gemeinsam laufen. Allerdings können auch unterschiedliche Familienmitglieder wie 6800 GT und 6800 Ultra miteinander kombiniert werden. Einziger Wermutstropfen: Chip- und Speichertakt richten sich in diesem Fall nach dem langsameren Beschleuniger. Softwareseitig sieht Nvidia drei Betriebsarten für SLI vor. Zunächst arbeitet das System im Kompatibilitätsmodus, in dem die Renderleistung von nur einer Karte wie bei einem Single-GPU-System vorgenommen wird. Dies ist nötig, da bislang nur ausgewählte Spiele überhaupt SLI unterstützen. Nvidia will in neuen Forceware-Versionen weitere Titel nachreichen. Die eigene SLI-Konfiguration für das Lieblingsspiel ist nicht möglich. Neben dem Kompatibilitätsmodus verteilt der Forceware-Treiber die Pixel-Arbeit entweder als Alternate Frame Rendering (AFR) oder als Split Frame Rendering (SFR). Im AFR-Modus wechseln sich die beiden Grafikkarten Bild für Bild beim Rendern ab. Der SFR-Modus teilt hingegen den Bildschirm zwischen den Karten auf. Eine Karte rechnet den oberen, die andere den unteren Teil des Bildes. Eine Balance-Routine im Treiber sorgt dafür, dass nicht auf eine der beiden Platinen zu viel Last fällt.

Mehr Leistung

Nach der Windows-Installation werden – wie üblich – aktuelle Mainboard- und der Grafikkarten-Treiber installiert. XP meldet



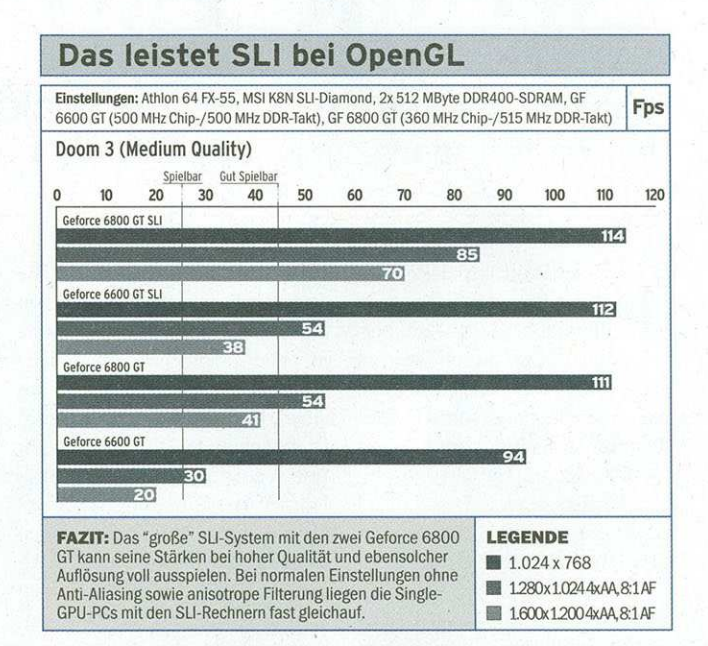
nun ein Multi-GPU-System und bietet die Aktivierung an. Jetzt lässt SLI die Muskeln spielen und zeigt, was die Kraft von zwei Herzen alles ausmacht. Im Testcenter zeigt das System gerade in hohen Qualitätseinstellungen seine wahren Stärken. So lässt sich **Doom 3** auf zwei Geforce 6600 GT in 1.280x1.024 Bildpunkten mit vierfachem Anti-Aliasing und einer anisotropen Filterung von 8:1 noch mit 53 Frames sehr gut spielen. Auflösungen von 1.600x1.200 Bildpunkten sind ebenfalls flüssig darstellbar – so dies der eigene Monitor überhaupt zulässt. Auch bei CPU-limitierten Titeln wie **Half-Life 2** kann SLI in den Qualitätseinstellungen überzeugen und ist deutlich schneller. Interessant ist aber in diesem Zusammenhang, dass prozessorlimitierte Spiele ohne Qualitätseinstellungen auf einem SLI-System mit zwei Grafikkarten langsamer laufen als auf demselben System mit nur einem 3D-Beschleuniger. Dieses Phänomen lässt sich dadurch erklären, dass SLI selbst eine gewisse Prozessorleistung für den Betrieb in Anspruch nimmt.

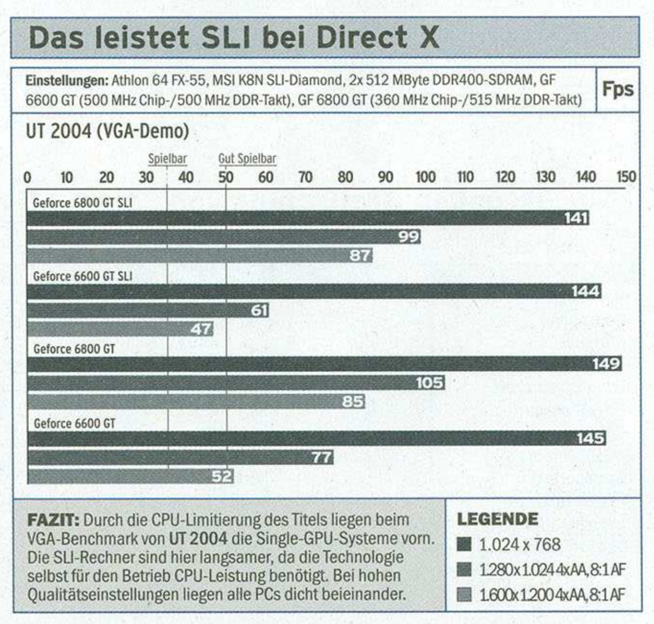
Was kostet SLI?

Wer als Grafik-Pionier bereits heute auf SLI setzen möchte, muss einen dicken Geldbeutel zum Computerhändler des Vertrauens schleppen. Ein spezielles Mainboard wie das MSI K8N Diamond-54G kostet rund 220 Euro. Nun kommen nur noch die beiden Grafikkarten hinzu – vorausgesetzt, ein passender Athlon 64 für den Sockel 939, Arbeitsspeicher, ein gut belüftetes, großes Gehäuse sowie ein leistungsstarkes Netzteil befinden sich bereits im Zocker-Haushalt. Nvidia empfiehlt, für den störungsfreien Betrieb minimal ein 480-Watt-Gerät einzusetzen. Wer sich grafisch für die „kleine" Alternative mit Geforce 6600 GT entscheidet, zahlt noch einmal rund 450 Euro – hat also nach Verlassen des Fachhandelspartners rund 670 Euro weniger auf dem Konto. Das allerdings nur für etwas mehr Leistung, als eine Geforce 6800 Ultra bereits für 550 Euro bietet.

Fazit

Teuer und laut – Nvidias SLI-Technologie legt zwar in grafiklimitierten Spielen neue Benchmark-Rekorde vor, hat aber auch gravierende Nachteile. Vor allem der horrende Preis dürfte Otto Normalspieler von der Investition in ein Zwei-Karten-System abhalten. Aber auch die thermische Komponente sowie die Lautstärkeentwicklung sprechen gegen den Technik-Vorstoß. SLI lohnt sich wirtschaftlich erst dann, wenn das System zunächst nur mit einer Grafikkarte bestückt wird und erst bei sinkenden Platinenpreisen ein zweiter Beschleuniger nachgerüstet wird. Ob dann allerdings das restliche System noch für Spiele ausreicht, ist fraglich. (fm)







Grafikchip-Durchblick

Bei den zahllosen XT-, SE- und GT-Versionen der jüngsten Grafikkarten-Generation verliert man schnell den Überblick. Wir entwirren das Grafikchip-Chaos.

Die Produktpalette von Nvidia und Ati war noch nie so unübersichtlich" – mit diesen Worten haben wir bereits vergangene Ausgabe das ausufernde Grafikkarten-Angebot von Ati und Nvidia angeprangert. In den letzten Wochen setzte sich der Trend zu immer neuen verwirrenden Chip-Varianten fort: Obwohl der Oberklasse-Markt mit jeweils vier Variationen der Geforce-6800-Reihe und Radeon-X800-Karten bereits sehr unübersichtlich ist, legt Ati sogar noch fünf weitere High-End-Modelle nach. Um den gordischen Grafikkarten-Knoten zu lösen, haben wir die Spezifikationen aller 18 aktuellen 3D-Chips von Ati und Nvidia in einer übersichtlichen Tabelle aufgelistet. So erfahren Sie auf einen Blick, welcher Grafikchip in welcher Preisklasse kämpft und wodurch sich Pro-, LE- und Ultra-Varianten unterscheiden. Dazu haben wir neben allen Infos zu den brandneuen X800- und X850-Karten von Ati auch erste Benchmark-Ergebnisse der Radeon X850 XT Platinum.

Neuer Tabellenführer?

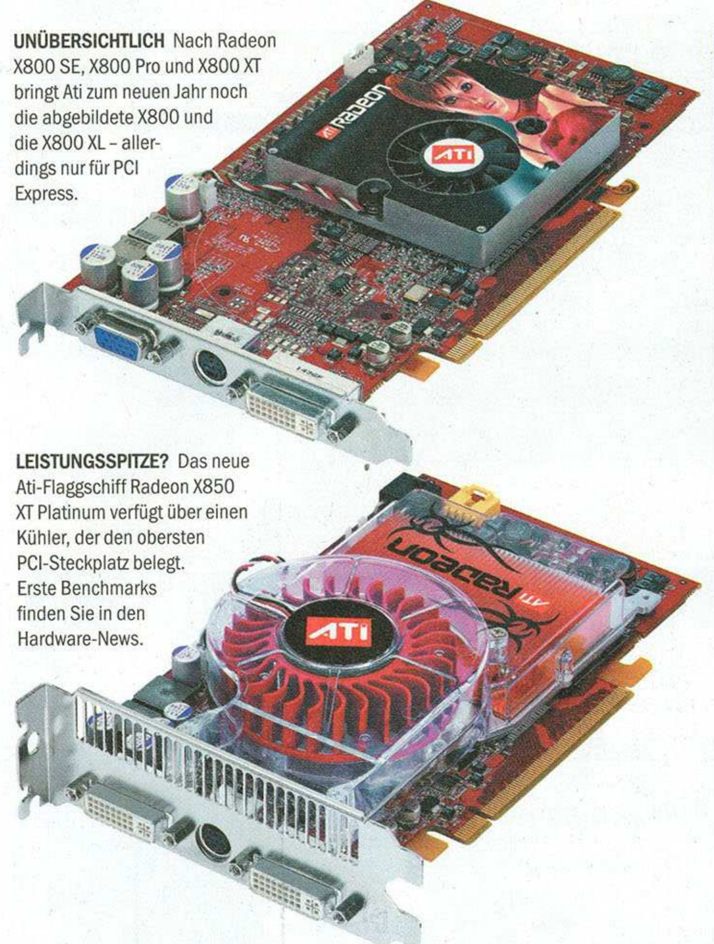
Zum Jahresbeginn bringt Ati gleich fünf neue Grafikchips. Wer allerdings plant, sein aktuelles System mit den Ati-Rasern aufzurüsten, muss umdenken: Die neuen Grafikchips R430 und R480 sind ausschließlich für den PCI-Express-Steckplatz geeignet. Der R430 stellt hierbei die günstige Variante dar und dient als Grundlage für zwei frische Oberklasse-Platinen: Radeon X800 und Radeon X800 XL. Die Standard-X800 taktet den R430-Grafikchip mit 400 MHz und verfügt über zwölf Pixel-Pipelines. Der Speichertakt liegt bei 500 MHz DDR. Bei der schnelleren X800 XL taktet der GDDR3-Speicher mit satten 500 MHz DDR. Der Chiptakt beträgt wie bei der „normalen" X800 400 MHz, dafür hat die XL-Variante 16 Pixel-Pipelines.

Mit den beiden Neulingen schafft es Ati somit auf den Rekordwert von sechs individuellen X800-Karten. Immerhin wird es die „alte" X800 XT nicht mehr länger für den PCI-Express-Steckplatz geben, denn die neuen X850er mit R480-Chip entziehen Atis bisherigem PCI-E-Spitzenreiter die Daseinsberechtigung. Einziger Unterschied der drei neuen Pixel-Turbos X850 Pro, X850 XT und X850 XT Platinum Edition gegenüber den AGP-

Alle aktuellen Grafikchips von Ati und Nvidia im Überblick

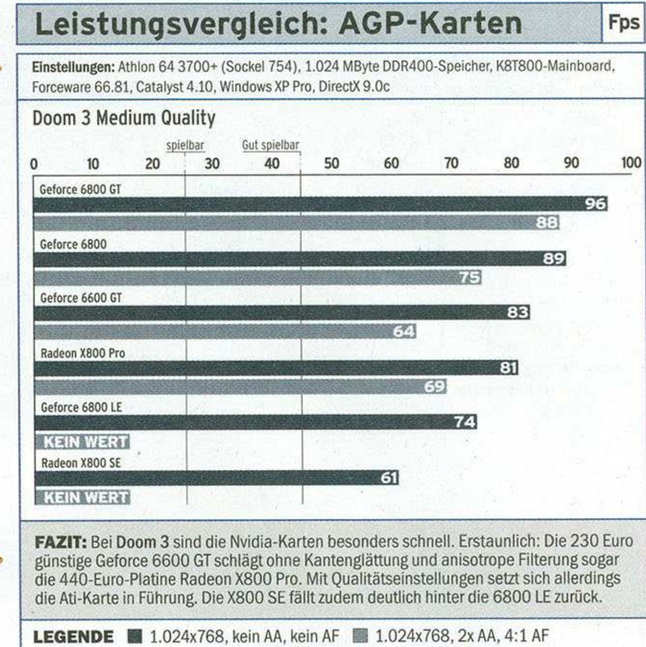
Preisklasse	unter 200 Euro			200 bis 300 Euro		
Grafikchip:	**Radeon X700**	**Geforce 6600**	**Radeon X700 Pro**	**Geforce 6600 GT**	**Geforce 6800 LE**	**Radeon X700 XT**
Hersteller:	Ati	Nvidia	Ati	Nvidia	Nvidia	Ati
Codename	RV410	NV43	RV410	NV43	NV40	RV410
Kartenpreis	ca. € 149*	ca. € 149 (128 MByte)	ca. € 199 (128 MByte)	ca. € 230	ca. € 269	ca. € 299 (256 MByte)
Aktueller Steckplatz	PCI Express	PCI Express	PCI Express	PCI-Express / AGP	AGP	PCI Express
Fertigungsprozess	0,11 Mikrometer	0,11 Mikrometer	0,11 Mikrometer	0,11 Mikrometer	0,13 Mikrometer	0,11 Mikrometer
Pixel-Pipelines	8	8	8	8	8	8
Chiptakt	400 MHz	300 MHz	425 MHz	500 MHz	300 MHz	475 MHz
Pixel-Füllrate	3,2 Gigapixel/s	2,4 Gigapixel/s	3,4 Gigapixel/s	4 Gigapixel/s	2,4 Gigapixel/s	3,8 Gigapixel/s
Speichertakt	350 MHz DDR	500 - 550 MHz DDR	430 MHz DDR	450 - 500 MHz DDR	350 MHz DDR	520 MHz DDR
Speichermenge	128 MByte DDR1	128 / 256 MByte DDR1	128 / 256 MByte DDR1	128 MByte GDDR3	128 MByte DDR1	128 / 256 MByte GDDR3
Speicheranbindung	128 Bit	64 / 128 Bit	128 Bit	128 Bit	256 Bit	128 Bit
Shader-Modell	2.0B	3.0	2.0B	3.0	3.0	2.0B
Vertex-Shader-Einheiten	6	3	6	3	6	6
Besonderheiten	-	-	-	SLI-fähig	-	-

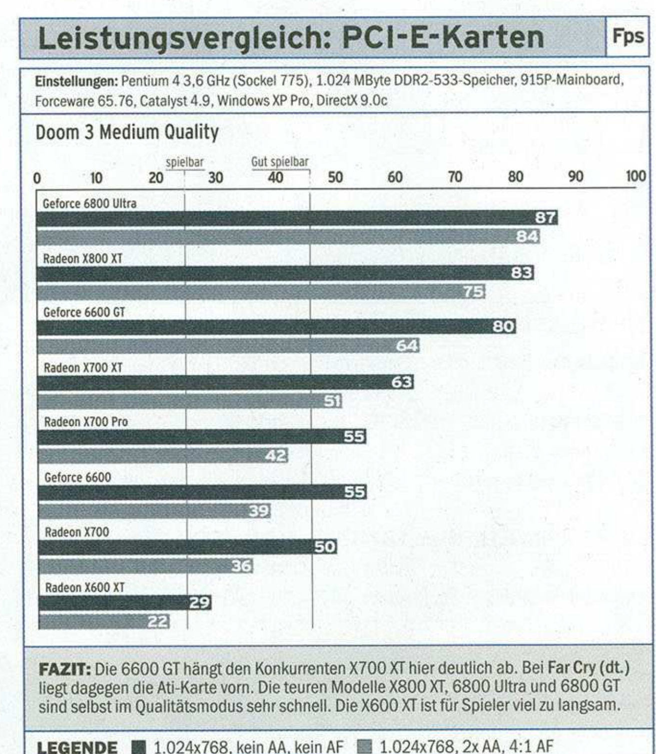
*noch nicht sicher



UNÜBERSICHTLICH Nach Radeon X800 SE, X800 Pro und X800 XT bringt Ati zum neuen Jahr noch die abgebildete X800 und die X800 XL – allerdings nur für PCI Express.

LEISTUNGSSPITZE? Das neue Ati-Flaggschiff Radeon X850 XT Platinum verfügt über einen Kühler, der den obersten PCI-Steckplatz belegt. Erste Benchmarks finden Sie in den Hardware-News.





Pendants der X800-Reihe sind die gesteigerten Taktraten. Weitere Details zu Chip- und Speichertakt entnehmen Sie der Tabelle, erste Benchmark-Ergebnisse finden Sie in den Hardware-News auf Seite 166.

Große Auswahl

Für unsere umfangreiche Grafikchip-Übersicht haben wir alle für Spieler interessanten Modelle berücksichtigt, die derzeit und in den nächsten Wochen angeboten werden. Geforce-6200-Karten oder die X300- und X600-Reihe reichen für aktuelle Titel nicht aus und fehlen daher in der Tabelle. Schließlich liefern Radeon X700 und Geforce 6600 schon für rund 150 Euro eine ordentliche Spieleleistung. Die Kontrahenten im besonders umkämpften Preisbereich zwischen 200 und 300 Euro heißen Geforce 6600 GT und Radeon X700 XT. Letztere gibt es derzeit allerdings nur für PCI-E. In der nächsten Kosten-Klasse streiten Geforce 6800 GT und Radeon X800 Pro um die Ersparnisse besser betuchter Spieler. Die Top-Modelle X800 XT Platinum Edition und 6800 Ultra sind zwar extrem schnell, mit 550 Euro aber fast unbezahlbar und außerdem schwer erhältlich. (dm)

300 bis 450 Euro				Über 450 Euro	
Geforce 6800	Radeon X800 SE	Radeon X800 Pro	Geforce 6800 GT	Radeon X800 XT	Radeon X800 XT PE
Nvidia	Ati	Ati	Nvidia	Ati	Ati
NV40	R420	R420	NV40	R420	R420
ca. € 310	ca. € 340	ca. € 440	ca. € 449	ca. € 529	ca. € 549
AGP / PCI Expres	AGP	AGP	AGP	AGP	AGP
0,13 Mikrometer	0,13 Mikrometer	0,13 Mikrometer	0,13 Mikrometer	0,13 Mikrometer	0,13 Mikrometer
12	8	12	16	16	16
325 MHz	425 MHz	472 MHz	350 MHz	500 MHz	520 MHz
3,9 Gigapixel/s	3,4 Gigapixel/s	ca. 5,7 Gigapixel/s	5,6 Gigapixel/s	8 Gigapixel/s	8,32 Gigapixel/s
350 MHz DDR	400 MHz DDR	446 MHz DDR	500 MHz DDR	500 MHz DDR	560 MHz DDR
128 MByte DDR1	256 MByte GDDR3	256 MByte GDDR3	256 MByte GDDR3	256 MByte GDDR3	256 MByte GDDR3
256 Bit	256 Bit	256 Bit	256 Bit	256 Bit	256 Bit
3.0	2.0B	2.0B	3.0	2.0B	2.0B
5	6	6	6	6	6
–	–	–	–	–	–

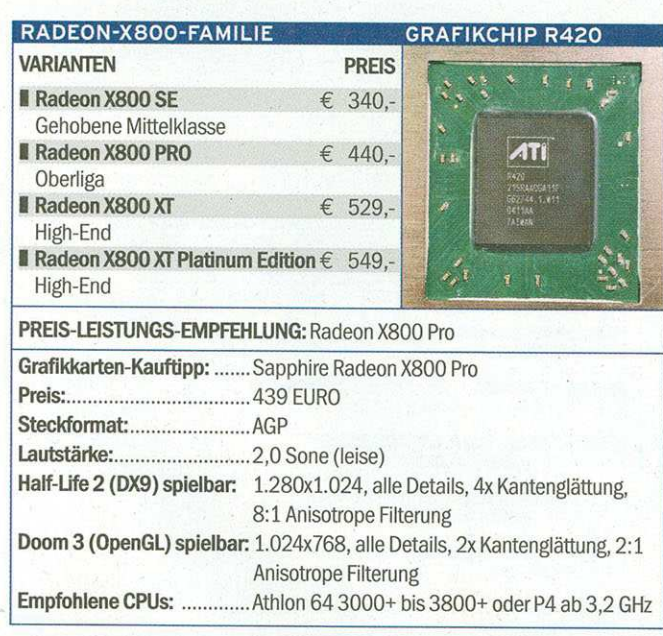
Alle aktuellen Grafikchips von Ati und Nvidia im Überblick

Preisklasse	Über 450 Euro	Noch nicht lieferbar				
Grafikchip:	Geforce 6800 Ultra	Radeon X800	Radeon X800 XL	Radeon X850 Pro	Radeon X850 XT	Radeon X850 XT PE
Hersteller:	Nvidia	Ati	Ati	Ati	Ati	Ati
Codename	NV40	R430	R430	R480	R480	R480
Kartenpreis	ca. € 549	ca. € 249*	ca. € 349*	ca. € 399*	ca. € 499*	ca. € 549*
Aktueller Steckplatz	AGP	PCI Express	PCI Express	PCI Express	PCI Express	PCI Express
Fertigungsprozess	0,13 Mikrometer	0,11 Mikrometer	0,11 Mikrometer	0,13 Mikrometer	0,13 Mikrometer	0,13 Mikrometer
Pixel-Pipelines	16	12	16	12	16	16
Chiptakt	400 MHz	400 MHz	400 MHz	520 MHz	520 MHz	540 MHz
Pixel-Füllrate	6,4 Gigapixel/s	4,8 Gigapixel/s	6,4 Gigapixel/s	6,24 Gigapixel/s	8,32 Gigapixel/s	8,64 Gigapixel/s
Speichertakt	550 MHz DDR	350 MHz DDR	500 MHz DDR	540 MHz DDR	540 MHz DDR	590 MHz DDR
Speichermenge	256 MByte GDDR3	128 MByte GDDR3	256 MByte GDDR3	256 MByte GDDR3	256 MByte GDDR3	256 MByte GDDR3
Speicheranbindung	256 Bit	256 Bit	256 Bit	256 Bit	256 Bit	256 Bit
Shader-Modell	3.0	2.0B	2.0B	2.0B	2.0B	2.0B
Vertex-Shader-Einheiten	6	6	6	6	6	6
Besonderheiten	–	–	–	–	–	–

*noch nicht sicher

Die wichtigsten Chip-Familien

Welcher Grafikchip lohnt sich wirklich? Wir geben klare Empfehlungen.

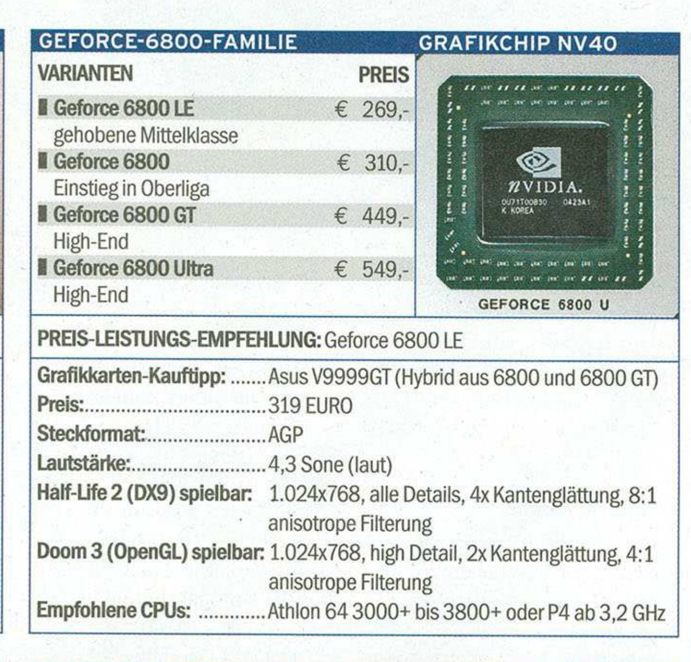


RADEON-X800-FAMILIE — GRAFIKCHIP R420

VARIANTEN	PREIS
Radeon X800 SE Gehobene Mittelklasse	€ 340,-
Radeon X800 PRO Oberliga	€ 440,-
Radeon X800 XT High-End	€ 529,-
Radeon X800 XT Platinum Edition High-End	€ 549,-

PREIS-LEISTUNGS-EMPFEHLUNG: Radeon X800 Pro

Grafikkarten-Kauftipp: .... Sapphire Radeon X800 Pro
Preis: .... 439 EURO
Steckformat: .... AGP
Lautstärke: .... 2,0 Sone (leise)
Half-Life 2 (DX9) spielbar: 1.280x1.024, alle Details, 4x Kantenglättung, 8:1 Anisotrope Filterung
Doom 3 (OpenGL) spielbar: 1.024x768, alle Details, 2x Kantenglättung, 2:1 Anisotrope Filterung
Empfohlene CPUs: .... Athlon 64 3000+ bis 3800+ oder P4 ab 3,2 GHz



GEFORCE-6800-FAMILIE — GRAFIKCHIP NV40

VARIANTEN	PREIS
Geforce 6800 LE gehobene Mittelklasse	€ 269,-
Geforce 6800 Einstieg in Oberliga	€ 310,-
Geforce 6800 GT High-End	€ 449,-
Geforce 6800 Ultra High-End	€ 549,-

PREIS-LEISTUNGS-EMPFEHLUNG: Geforce 6800 LE

Grafikkarten-Kauftipp: .... Asus V9999GT (Hybrid aus 6800 und 6800 GT)
Preis: .... 319 EURO
Steckformat: .... AGP
Lautstärke: .... 4,3 Sone (laut)
Half-Life 2 (DX9) spielbar: 1.024x768, alle Details, 4x Kantenglättung, 8:1 anisotrope Filterung
Doom 3 (OpenGL) spielbar: 1.024x768, high Detail, 2x Kantenglättung, 4:1 anisotrope Filterung
Empfohlene CPUs: .... Athlon 64 3000+ bis 3800+ oder P4 ab 3,2 GHz

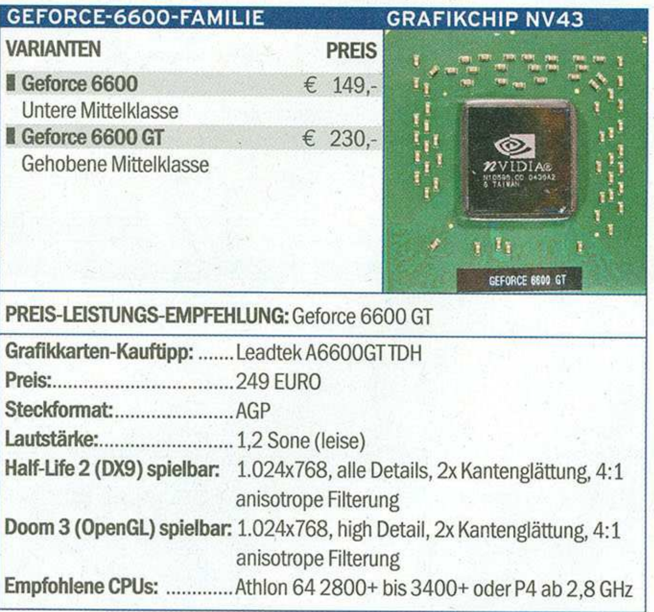


RADEON-X700-FAMILIE — GRAFIKCHIP RV410

VARIANTEN	PREIS
Radeon X700 Untere Mittelklasse	€ 149,-
Radeon X700 PRO Mittelklasse	€ 199,-
Radeon X700 XT Gehobene Mittelklasse	€ 299,-

PREIS-LEISTUNGS-EMPFEHLUNG: Radeon X700 Pro

Grafikkarten-Kauftipp: .... MSI X700Pro-TD128
Preis: .... 199 EURO
Steckformat: .... PCI-Express
Lautstärke: .... Noch nicht getestet
Half-Life 2 (DX9) spielbar: 1.280x1.024, alle Details, 2x Kantenglättung, 4:1 anisotrope Filterung
Doom 3 (OpenGL) spielbar: 1.024x768, high Detail, keine Kantenglättung, 4:1 anisotrope Filterung
Empfohlene CPUs: .... Athlon 64 2800+ bis 3400+ oder P4 ab 2,8 GHz



GEFORCE-6600-FAMILIE — GRAFIKCHIP NV43

VARIANTEN	PREIS
Geforce 6600 Untere Mittelklasse	€ 149,-
Geforce 6600 GT Gehobene Mittelklasse	€ 230,-

PREIS-LEISTUNGS-EMPFEHLUNG: Geforce 6600 GT

Grafikkarten-Kauftipp: .... Leadtek A6600GT TDH
Preis: .... 249 EURO
Steckformat: .... AGP
Lautstärke: .... 1,2 Sone (leise)
Half-Life 2 (DX9) spielbar: 1.024x768, alle Details, 2x Kantenglättung, 4:1 anisotrope Filterung
Doom 3 (OpenGL) spielbar: 1.024x768, high Detail, 2x Kantenglättung, 4:1 anisotrope Filterung
Empfohlene CPUs: .... Athlon 64 2800+ bis 3400+ oder P4 ab 2,8 GHz



GO 6800 Die Grafikplatine des Cyber-System-Geräts lässt sich dank PCI-Express-Konformität einfach austauschen (links). Das Notebook verfügt zudem über zwei optische Laufwerke (rechts).

Dickes Ding

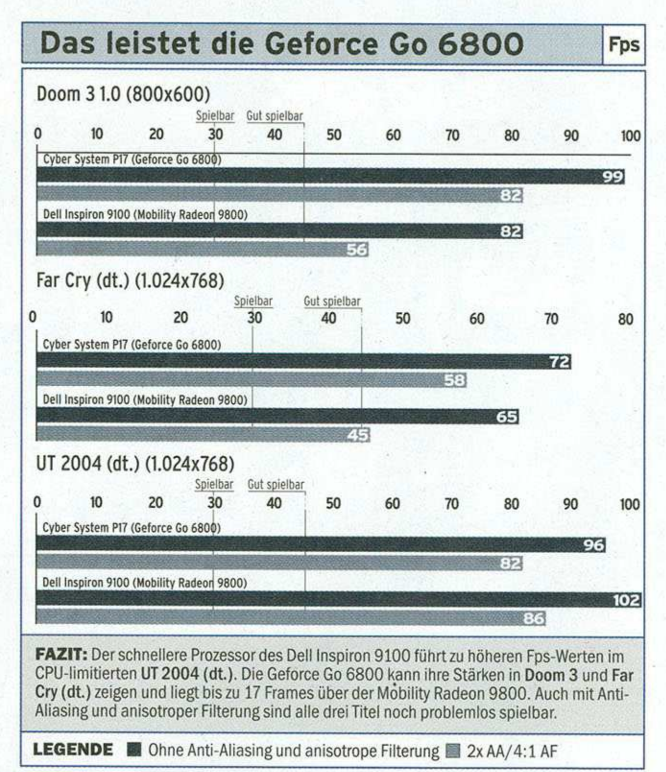
Cyber System schickt mit dem P17 ein erstes Notebook mit Geforce-Go-6800-Grafikchip ins Testcenter. Konkurrenz für Atis Mobility Radeon 9800?

Doom 3 und **Half-Life 2** auf dem Notebook? Was bis vor kurzem noch dem Traum eines reisenden Spielers entsprungen sein könnte, wird nun dank Nvidias Geforce Go 6800 Realität. Notebookhersteller Cyber System brachte ein erstes Seriengerät des P17-Modells in der Redaktion vorbei. Die Variante mit 3,2-GHz-Pentium-4-Desktop-Prozessor soll den heimischen Desktop-PC vollständig ersetzen, ist aber nicht für eine lange kabellose Nutzung konzipiert. Wohl dem, der eine Steckdose in der Nähe hat – wir messen eine Laufzeit von gerade mal 82 Minuten im Office-Betrieb.

Die weiteren Ausstattungsdaten des schwarzen Mobil-Riesen lesen sich aber wie die eines „großen" PCs: Intel-915P-Mainboard, 1,5 GByte Arbeitsspeicher (3 Module), 100 GByte Festplatten und zwei (!) optische Laufwerke in Form von DVD-ROM und DVD-Brenner. Cyber System hat zudem Platz für eine zweite Festplatte im Gehäuse gelassen, die mit dem eingebauten Datenträger auch im RAID-Verbund betrieben werden kann. Das große 17-Zoll-Display ist der erste Notebook-Bildschirm, der eine Reaktion von unter 30 Millisekunden erreicht: Mit 28 ms ist das LCD voll spieletauglich, die Helligkeit lässt sich von 20 bis 120 Candela pro Quadratmeter steuern.

Grafisch setzt der Hersteller, wie eingangs erwähnt, auf Nvidias Geforce Go 6800. Der Grafikchip beherrscht DirectX 9 und unterstützt im Gegensatz zur Mobility Radeon 9800 das Shader Modell 3.0. Die GPU wird mit 310 MHz getaktet, der Speicher wird mit 330 MHz DDR angesprochen. Chip und 256 MByte GDDR3-Grafikspeicher sitzen auf dem so genannten MXM-Modul und sind via PCI Express 16x mit der Hauptplatine des Notebooks verbunden. Durch dieses System wird auch der einfache Austausch und damit die Aufrüstung der Grafikeinheit möglich. So ausgestattet, erreicht das P17 bei **Far Cry (dt.)** eine Leistung von 72 Bildern pro Sekunde. Dells Top-Modell mit Mobility Radeon 9800 schafft hier nur 65 Fps. Auch unter Einsatz von Kantenglättung und anisotroper Filterung trumpft der Go 6800 noch auf.

Im Praxis-Test laufen die Lüfter ständig mit 1,8 Sone, im 3D-Betrieb steigt die Lautheit auf 2,5 Sone an – für diese Ausstattung ein guter Wert! Fazit: Wer ein Maximum an mobiler Leistung wünscht und 2.800 Euro in der Tasche hat, greift hier zu. Das P17 mit GF Go 6800 ist in der kleinsten Konfiguration bereits für 1.800 Euro erhältlich. (fm)



FAZIT: Der schnellere Prozessor des Dell Inspiron 9100 führt zu höheren Fps-Werten im CPU-limitierten **UT 2004 (dt.)**. Die Geforce Go 6800 kann ihre Stärken in **Doom 3** und **Far Cry (dt.)** zeigen und liegt bis zu 17 Frames über der Mobility Radeon 9800. Auch mit Anti-Aliasing und anisotroper Filterung sind alle drei Titel noch problemlos spielbar.

LEGENDE ■ Ohne Anti-Aliasing und anisotrope Filterung ■ 2x AA/4:1 AF

NOTEBOOK

Prozessor:	Intel Pentium 4 3,2 GHz (HT)
Mainboard:	Intel 915P
RAM:	1,5 GByte
Festplatte:	Fujitsu 100 GByte (4.200 Umdrehungen pro Minute)
DVD-ROM:	Pioneer DVD/CD-RW-Combo (24x CD-R, 8x DVD-ROM)
DVD-Brenner:	8x Multiformat Dual-Layer (8x DVD+/-R, 4x DVD+/-RW)
LCD:	17-Zoll (1.680 x 1.050 Pixel)
Grafik:	Geforce Go 6800 (MXM)
Zubehör:	56k-Modem, 100 MBit LAN, WLAN 802.11g

P17

CYBER SYSTEM | CA. € 2.800,-
www.cyber-system.de

PC-GAMES-TESTURTEIL

PRO Exzellente Spieleleistung; Hervorragende Ausstattung

CONTRA Geringe Akkulaufzeit; Hoher Preis

WERTUNG		
1,83	AUSSTATTUNG	1,19
	EIGENSCHAFTE	1,61
	LEISTUNG	2,12





68 Seiten starkes Booklet mit den besten Tuning-Artikeln aus PC Games Hardware

15 Top-Vollversionen auf DVD:
z. B. WinOptimizer Suite, Ashampoo Mail Virus Blocker, Kerio Personal Firewall, Style XP1
Plus das große PC Games Hardware Jahresarchiv:
12 komplette Ausgaben PC Games Hardware (12/2003 bis 11/2004) im PDF-Format



PC-TUNING KIT 2005

DAS TUNING-PAKET FÜR PC-SPIELER AUF DVD.

MIT EXTRA-BOOKLET!

AB SOFORT IM SOFTWARE-FACHHANDEL ERHÄLTLICH!



BRIDGE IT! Direkt neben dem Grafikprozessor befindet sich der Bridge-Chip für das AGP-Format. Der effektive Kupfer-Kühler wird von drei Schrauben auf der Rückseite gehalten.



Sparwunder

Endlich für AGP: Der neue Preis-Leistungs-Tipp Geforce 6600 GT im Test.

Lange mussten preisbewusste Aufrüster auf eine Mittelklasse-Grafikkarte aus der neuen Generation warten. Nvidias Geforce 6600 GT und die Radeon X700 XT von Ati waren zwar erstaunlich schnell, wurden aber nur für das neue Steckformat PCI-Express gebaut. Kurz vor Weihnachten macht Nvidia allen Sparfüchsen ein besonderes Geschenk, denn die Geforce 6600 GT gibt es rechtzeitig zum Fest auch für das weit verbreitete AGP-Format. Dank acht Pixel-Pipelines und 128-Bit-Speicher-Interface sind sogar 3D-Schwergewichte wie **Doom 3** oder **NfS Underground 2** kein Problem für die günstige Nvidia-Platine. Als erster Hersteller schaffte es Galaxy, eine entsprechende Karte zum Test zu liefern.

Individualist

Bei der Taktrate der blauen 3D-Platine mit der schlichten Bezeichnung Geforce 6600 GT geht Galaxy erneut eigene Wege. So verrichtet der NV43-Grafikchip seinen Dienst mit 525 MHz – 25 MHz über der Nvidia-Norm. Der GDDR3-Speicher ist sogar noch weiter übertaktet: Anstelle von 450 MHz DDR protzt das Galaxy-Geschoss mit 525 MHz DDR. Bei **Doom 3** in 1.024x768 mit zweifacher Kantenglättung und 4:1 anisotroper Texturfilterung ist sie dadurch rund zwölf Prozent schneller als eine „normale" Geforce 6600 GT. Doch damit ist das Takt-Maximum noch lange nicht erreicht. Der handverlesene Speicher lief im Test sogar noch mit 614 MHz DDR stabil. Den Chiptakt konnten wir problemlos um weitere 60 MHz steigern – Übertakter werden an der Geforce 6600 GT von Galaxy also ihre Freude haben. Schwachpunkt des 250-Euro-Pakets ist jedoch die Ausstattung: Der Hersteller verzichtet komplett auf Video-Kabel und die Vollversion von **Moto GP 2** taugt kaum als Kaufgrund. Dafür legt Galaxy einen Adapter für die TV-Ausgänge S-Video, Composite und Component sowie Power DVD 5 in den Karton. Auch der Kupferkühler für Grafikchip und -Speicher ist gelungen. Obwohl dieser vergleichsweise hoch ist, bleibt der oberste PCI-Steckplatz frei. Der Lüfter dreht sowohl im 3D- als auch im 2D-Modus mit 2,5 Sone – das ist zwar noch nicht leise, stört aber im geschlossenen Gehäuse kaum. Anfang 2005 will Galaxy eine ebenfalls übertaktete 6600 GT mit Flüsterkühlung von Arctic Cooling anbieten.

Leistung und Fazit

Nvidias Geforce 6600 GT hat das beste Preis-Leistungs-Angebot seit der Geforce4 Ti-4200. Dank höherer Taktraten ist die Galaxy-Karte sogar noch schneller als eine 6600 GT mit Standard-Takt und kostet lediglich 250 Euro – ein klarer Spar-Tipp. (dm)

Galaxy 6600 GT im Leistungstest (Fps)

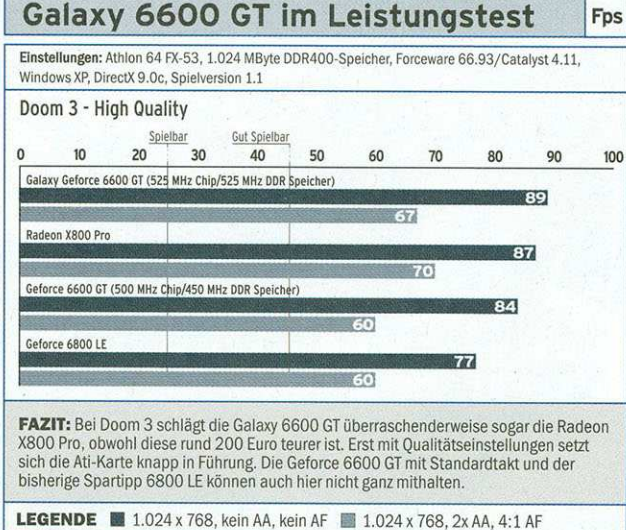
Einstellungen: Athlon 64 FX-53, 1.024 MByte DDR400-Speicher, Forceware 66.93/Catalyst 4.11, Windows XP, DirectX 9.0c, Spielversion 1.3

Far Cry (dt.) Außenlevel (Spielbar: 30, Gut Spielbar: 50)

Karte	1.024x768, kein AA, kein AF	1.024x768, 2x AA, 4:1 AF
Radeon X800 Pro	92	87
Galaxy Geforce 6600 GT (525 MHz Chip/525 MHz DDR Speicher)	81	61
Geforce 6600 GT (500 MHz Chip/450 MHz DDR Speicher)	80	55
Geforce 6800 LE	71	50

FAZIT: Die Oberklasseplatine X800 Pro dominiert Far Cry (dt.) mühelos. Von den drei Mittelklassekarten erzielt Galaxys Geforce 6600 GT die besten Ergebnisse und schlägt dank höheren Taktraten eine „gewöhnliche" 6600 GT um bis zu 11 Prozent. Eine Geforce 6800 LE kostet ebenfalls rund 250 Euro, ist jedoch deutlich langsamer.

LEGENDE ■ 1.024x768, kein AA, kein AF ■ 1.024x768, 2x AA, 4:1 AF





GRAFIKKARTE

Grafikchip:	Geforce 6600 GT
Steckformat:	AGP
Pixel-Pipes:	8
Chiptakt:	525 MHz
Speichertakt:	525 MHz DDR
Speicherart:	128 MByte GDDR3
Anbindung:	128 Bit
Shader:	3.0
Lautstärke:	2,5 Sone
Software:	Moto GP, Power DVD 5, Grafikdemos
Ausstattung:	Adapter für S-Video, Composite und Component, DVI-VGA

Geforce 6600 GT

GALAXY | CA. € 249,-

www.galaxy-hk.com

PC-GAMES-TESTURTEIL

PRO Preis-Leistungs-Verhältnis; Serienmäßig höhere Taktraten; Gute Übertaktungsergebnisse

CONTRA Keine Video-Kabel

WERTUNG		
2,04	AUSSTATTUNG	2,30
	EIGENSCHAFTEN	1,37
	LEISTUNG	2,17

Auf die Schnelle

Wer jetzt für PC GAMES einen neuen Abonnenten wirbt, erhält als **kostenloses Dankeschön** das neue **STAINLESS-Pad** von GamersWear (www.gamerswear.com)!





ProSize Shape
Auch beim STAINLESS ist kein Millimeter des Materials für unnötige Designs und Schnitte verschwendet worden (295 mm x 240 mm x 2,9 mm). Die Oberfläche ist zu 100% nutzbar und unterliegt keiner Beschränkung durch umständliche Rahmenkonstruktionen.

Silver Slide
Durch die spezielle Verhärtung gewinnt die Oberflächenstruktur weiter an Speed und ist dank des Silberanteils ein perfekter Reflektor für alle optischen Mäuse. Mit dem STAINLESS bist du auch optimal vorbereitet für den neuen Präzisionsstandard der ersten echten Lasermäuse.

Superflat Body
Mit nur 2,9 mm Höhe vermittelt das STAINLESS ein von GamersWear Mousepads bekanntes ergonomisches Spiel-Gefühl.

Rib Grip
Ein neu entwickeltes Gummi mit speziellen Rippen sorgt für den perfekten Halt auf jeder Oberfläche, auch auf den rutschigsten Glastischen. Die gesamte Unterseite ist mit diesem spezial Gummi beschichtet. Mit einem Gewicht von über 300g liegt das Mousepad verlässlich flach und Formstabil.

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.pcgames.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC GAMES und weiterer COMPUTEC-Magazine.



Coupon ausgefüllt per Post oder Fax an: PC GAMES Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf; Fax: 0451-4906770.
Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif. Fax: 0043-6246-8825277.

❒ **JA, ICH MÖCHTE DAS PC-GAMES-ABO MIT DVD.**
(€ 55,20/12 AUSG. (= € 4,60/AUSG.); AUSLAND € 68,40/12 AUSG.; ÖSTERREICH € 64,20/12 AUSG.)

❒ **JA, ICH MÖCHTE DAS PC-GAMES-AB-18-ABO MIT DVD.**
WICHTIG: ABO KANN NUR EINGERICHTET WERDEN, WENN SIE IHRE AUSWEISKOPIE MITSCHICKEN!
(€ 55,20/12 AUSG. (= € 4,60/AUSG.); AUSLAND € 68,40/12 AUSG.; ÖSTERREICH € 64,20/12 AUSG.)

❒ **JA, ICH MÖCHTE DAS PC-GAMES-ABO MIT CD-ROM.**
(€ 55,20/12 AUSG. (= € 4,60/AUSG.); AUSLAND € 68,40/12 AUSG.; ÖSTERREICH € 64,20/12 AUSG.)

❒ **JA, ICH MÖCHTE DAS PC-GAMES-PLUS-ABO (3 CD-ROMS U. DVD) PLUS VOLLVERSION.**
(€ 104,40/12 AUSG. (= € 8,70/AUSG.); AUSLAND € 117,60/12 AUSG.; ÖSTERREICH € 116,40/12 AUSG.)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Adresse:
(Prämienlieferung ausschließlich für D, CH, A möglich)

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

STAINLESS PAD (PRÄMIEN-NR. 002586)
Angebot gültig nur solange Vorrat reicht

PG PR 16

✓ Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

Gewünschte Zahlungweise des Abos:

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in D ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.:

Bankleitzahl:

Kontoinhaber:

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in D ca. 6-8 Wochen)

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PC GAMES! Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und verlängert sich automatisch um 12 weitere Ausgaben, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes schriftlich gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC GAMES. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum, Unterschrift des neuen Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)

Einzeltests

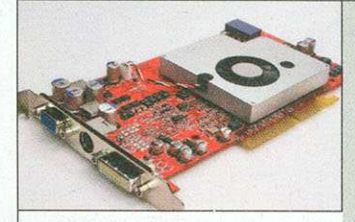
DIESEN MONAT IM TESTCENTER



Jeden Monat erreichen uns hunderte Leserzuschriften mit Hardware-Fragen; fast die Hälfte davon mit der Bitte, einen Grafikchip beziehungsweise eine 3D-Karte zu empfehlen. Wir greifen diese Fragen in einem großen Special auf und liefern Tipps, welche Pixel-Platine zu Ihrem Geldbeutel und Ihrer Hardware passt. Besitzer von Geforce-Boards freuen sich zudem über den „Geforce Guide" im Praxis-Teil. Wir zeigen Ihnen, wie Ihre Nvidia-Karte schneller und leiser arbeitet – die passenden Software-Tools stehen auf der Heft-DVD/CD bereit. Besitzer von Ati-Karten dürfen sich in der nächsten Ausgabe auf den zweiten Teil freuen. Ein weiteres Grafikfeuerwerk wird mit dem Geforce Go 6800 von Nvidia gezündet. Wir testen mit dem Cyber System P17 eines der ersten Notebooks mit dem neuen, mobilen Wunderchip. Auch im Desktop-Segment geht das Duell weiter: Im Test stellt sich mit Radeon X800 SE (Seite 178) und Geforce 6600 GT (Seite 176) die neue AGP-Generation den Benchmarks. (fm)

Hardware

GRAFIKKARTE



RX800SE-TD256

MSI | CA. € 339,-
www.msi-computer.de

PC-GAMES-TESTURTEIL

PRO Sehr leiser Lüfter, Gute Übertaktbarkeit, Dickes Ausstattungspaket

CONTRA Hoher Preis

WERTUNG		
2,19	AUSSTATTUNG	1,50
	EIGENSCHAFTEN	1,77
	LEISTUNG	2,56

Die Lücke zwischen Radeon 9800 Pro und X800 Pro schließt Ati mit dem neuen AGP-Chip Radeon X800 SE. Unser erstes Testobjekt mit dem jüngsten Mitglied der X800-Familie stammt aus dem Hause MSI und muss sich mit acht Pixel-Pipelines zufrieden geben – X800 Pro und X800 XT nutzen 12 beziehungsweise 16 Shader-Einheiten. Der Hersteller taktet die Platine mit einem Chiptakt von 425 MHz und einem Speichertakt von 400 MHz DDR. Die X800 Pro muss hier für minimal bessere Leistung 472 MHz beziehungsweise 446 MHz DDR aufbringen. Die 3D-Karte nutzt einen 256-Bit-Speicherbus und ist mit 256 MByte GDDR3-Speicher ausgestattet (2,0 ns). Gekühlt wird nur der Grafikchip von einem 1,3 Sone bzw. 32 dB(A) leisen Lüfter. Relativ kühl bleibt die Karte mit gemessenen 42,5 Grad Celsius im 3D-Betrieb. Sensationell gut ließ sich der Grafikchip bei unserem Testmuster übertakten. Mit 560 MHz Chip- und 440 MHz DDR Speichertakt lief das Board noch stabil. Wie von MSI gewohnt, ist die Karte sehr üppig ausgestattet: Unter anderem finden sich Win DVD 5.1, **XIII**, **Uru** sowie Kabel und Adapter für den TV-Out im Karton. Fazit: Atis Radeon X800 SE ist in den meisten Benchmarks nahezu genauso schnell wie der Geforce 6800 LE – gegen den Geforce 6600 GT kommt die GPU aber nicht an.

ALTERNATIVEN Für gut 250 Euro ist die schon erwähnte Geforce 6800 LE wesentlich günstiger als der Ati-Neuling. Noch weit unter der X800SE-Preisklasse spielt die neue Geforce 6600 GT (Test und Benchmarks einer PNY-Platine auf Seite 176) auf – und zeigt dem MSI-Board die rote Karte. (fm)

PROZESSOR-KÜHLER



CNPS7700-Cu

ZALMAN | CA. € 49,-
www.zalman.co.kr

PC Games TOP PRODUKT 02/2005

PC-GAMES-TESTURTEIL

PRO Hervorragende Kühlleistung, Geringe Lautstärke, Overclocking-Potenzial

CONTRA Enorme Größe

WERTUNG		
1,64	AUSSTATTUNG	2,08
	EIGENSCHAFTEN	1,90
	LEISTUNG	1,40

Mit dem 7700-Cu stellt Zalman eine neue CNPS-Variante mit 120-m-Propeller für Sockel 478, 775, 754 und 939 vor. Aufgrund seiner wuchtigen Ausmaße und des Gewichtes von 916 Gramm muss der Kühlblock recht aufwendig über ein mitgeliefertes Retention-Modul befestigt werden. Im Praxis-Test lässt der Zalman die Muskeln spielen: Bei voller 12-Volt-Rotation ist er mit 1,8 Sone zwar hörbar, kühlt aber einen Athlon 64 FX-53 auf sehr gute 50 °C. Im 7-Volt-Modus ist der Kühler mit 0,8 Sone kaum noch wahrnehmbar und bringt die CPU auf beachtliche 53 °C – exzellent!

ALTERNATIVEN Ebenfalls empfehlenswert ist der „kleine Bruder" CNPS7000B-Cu. Wer weniger ausgeben will, wird mit dem EKL Radial 64 Papst für 30 Euro glücklich. (fm)

TFT-MONITOR



Prolite E435S

IIYAMA | CA. € 449,-
www.iiyama.de

PC Games TOP PRODUKT 02/2005

PC-GAMES-TESTURTEIL

PRO Geringe Reaktionszeit, Helligkeitsverteilung, Bildschärfe

CONTRA Hoher Preis

WERTUNG		
1,98	AUSSTATTUNG	2,03
	EIGENSCHAFTEN	2,62
	LEISTUNG	1,75

Mit dem E435S von Iiyama hat das erste TFT mit 10 ms Reaktionszeit seinen Weg in die Redaktion gefunden. Die Farbkombinationsmessung im Testcenter bringt aber Ernüchterung: Wir messen 25 Millisekunden – wie bei einem 16-ms-Gerät. Subjektiv eignet sich der Bildschirm trotzdem für Spiele. Für das LCD sprechen zudem die hohe Schärfe und eine Helligkeit von bis zu 320 Candela pro Quadratmeter. Die starke Leuchtkraft fordert allerdings ihren Tribut: Das Display verbraucht stolze 41 Watt. Im Stand-by-Modus werden immer noch 9 Watt aus dem Stromnetz gesaugt. Der PC kann per D-Sub oder per DVI-D angeschlossen werden.

ALTERNATIVEN Für 399 Euro bietet das Teac S1702C ein hervorragendes Preis-Leistungs-Verhältnis. (fm)

DVB-T-EMPFÄNGER



T2

TERRATEC | CA. € 99,-
www.terratec.de

PC-GAMES-TESTURTEIL

PRO Geringe Größe
Komplettes Set mit Antenne und FB
Gutes Software-Paket

CONTRA Antenne reicht nicht immer aus

WERTUNG		
1,76	AUSSTATTUNG	1,58
	EIGENSCHAFTEN	1,75
	LEISTUNG	1,83

Das digitale, terrestrische Fernsehen ist in immer mehr Regionen zu empfangen. Der Nettetaler Multimedia-Spezialist Terratec hat mit dem T2 einen USB-2.0-Empfänger mit eigener Antenne und Fernbedienung entwickelt, der sich sowohl für den Einsatz daheim als auch für unterwegs eignet. Die Installation des Geräts und des beiliegenden Software-Pakets geht schnell und einfach von der Hand. Die Empfangsqualität ist ordentlich, im Inneren von Gebäuden lässt das Signal aber stark nach. Hier empfiehlt sich für den dauerhaften Standort eine größere, aktive Antennenanlage.

ALTERNATIVEN gibt es für USB 2.0 noch keine. Wer sich mit einer PCI-Karte zufrieden gibt, findet mit der Terratec Cinergy 1200 DVB-T für 84 Euro das passende Empfangsgerät. (fm)

MEDIEN-PLAYER



PMP-120

IRIVER | CA. € 450,-
www.iriver.com

PC-GAMES-TESTURTEIL

PRO Viele unterstützte Medientypen
Gute Bildqualität

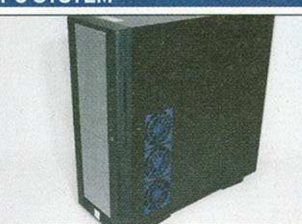
CONTRA Sinnfreies Bedienkonzept
Extrem teuer

WERTUNG		
2,16	AUSSTATTUNG	1,50
	EIGENSCHAFTEN	2,70
	LEISTUNG	2,20

Das Kino für die Hosentasche hat mit dem PMP-120 eine neue Dimension bekommen. Der mit 13,8 x 8,3 x 2,6 Zentimetern noch kompakte Medienplayer mit 20-GByte-Festplatte wird über USB 2.0 mit Material versorgt. Es werden alle gängigen Bild-, Video- und Musikformate unterstützt. Praktisch: Sollte ein Video nicht in einem kompatiblen Format vorliegen, kann es mit einer mitgelieferten Software konvertiert werden. Unterwegs hält der Akku für fünf Stunden Video- und zehn Stunden Audiowiedergabe. Die Bildqualität des kleinen Displays ist ordentlich, der integrierte Lautsprecher klingt schwach, dafür kann der Kopfhörerausgang überzeugen.

ALTERNATIVEN Thomson bietet mit dem Lyra PDP2860 ein ähnliches Gerät für rund 400 Euro. (fm)

PC-SYSTEM



ARLT 64 NF4 3500

ARLT | CA. € 1.149,-
www.arlt.com

PC-GAMES-TESTURTEIL

PRO Sehr leiser Lüfter
Gute Übertaktbarkeit
Dicke Ausstattung

CONTRA Zu hohe Betriebslautstärke

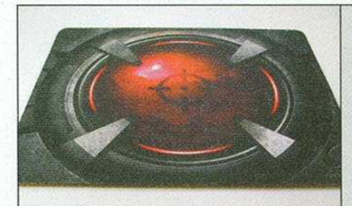
WERTUNG		
1,74	AUSSTATTUNG	1,59
	EIGENSCHAFTEN	1,83
	LEISTUNG	1,76

Arlt Computer schickt mit dem 64 NF4 3500 ein interessantes Zocker-System ins PC-Games-Testlabor. Im neuen Mesh-Gehäuse von Chieftec arbeitet ein Athlon 64 3500+, der zu unserem großen Erstaunen mit einem lauten Boxed-Lüfter gekühlt wird. Die CPU kann man mit einem besseren Lüfter wie dem Zalman CNPS7700-Cu leiser und effektiver kaltstellen. Das Mainboard wartet mit dem neuen Nforce4-Chipsatz auf, verfügt aber nicht über SLI. Die PCI-Express-Grafikkarte in Form einer Geforce 6600 GT (Chiptakt: 500 MHz, Speichertakt: 500 MHz DDR) belegt folglich den einzigen PCI-E-Grafik-Steckplatz. Neben vier herkömmlichen PCI-Slots besitzt die Platine noch zwei weitere PCI-E-Steckplätze im X1-Format. Die Spieleleistung ist in **Far Cry (dt.)** mit 73 Fps (1.024x768) und 48 Fps (1.280x1.024, 8:1 anisotrope Filterung, 4x Anti-Aliasing) gut. Auch **Doom 3 (dt.)** läuft mit 84 Fps (1.024x768) und 28 Fps (1.280x1.024, 8:1 AF, 4x AA) flüssig. Wie eingangs angedeutet, führt jedoch der laute CPU-Lüfter zu einer hohen Gesamtlautstärke. 2,4 Sone im Windows- und 2,7 Sone im 3D-Betrieb sind zwar noch nicht störend, aber deutlich hörbar. Positiv ist hingegen die geringe Stromaufnahme von 88 Watt (Windows) und 160 Watt (3D). Fazit: Für 1.149 Euro ist das System ein gutes Angebot, allerdings ist es etwas zu laut.

ARLT 64 NF4 3500	
Prozessor	AMD Athlon 64 3500+ (Sockel 939, Newcastle)
Arbeitsspeicher	Corsair Value 2x 512 MByte (DDR400, CL3)
Chipsatz	Nforce 4
Grafikkarte	Nvidia 6600 GT (PCI-E, 128 MByte)
Festplatte	Seagate Barracuda (200 GByte, 7.200 U/min, SATA)
DVD-Brenner	NEC ND-3500A (DVD+-R: 16x, DVD+-RW 4x, DL: 4x)
Sound	Onboard
Gehäuse	Chieftec Mesh

ALTERNATIVEN Im 1.000-Euro-Segment gibt es wenig Alternativen, die es mit der Ausstattung des Arlt-Systems aufnehmen können. Wer mehr investieren will, findet ein reinrassiges Spielersystem im Dell XPS ab 1.500 Euro. Im High-End-Bereich lässt Alienware die Muskeln spielen – ab 2.500 Euro. (fm)

ZUBEHÖR



Gamer Midsense



QPAD | CA. € 28,-
www.qpad.se

PC-GAMES-TESTURTEIL

PRO Hervorragende Spielbarkeit
Rutschfeste Unterseite
Mitgelieferte Mausgleiter

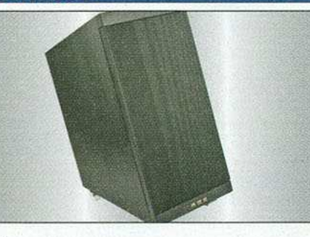
CONTRA Hoher Preis

WERTUNG		
1,57	AUSSTATTUNG	1,60
	EIGENSCHAFTEN	1,75
	LEISTUNG	1,50

Die mittelgroße Qpad-Variante mit einer Länge von 30 und einer Breite von 25 Zentimetern ist anders als Unterlagen der Konkurrenz aus weichem Naturkautschuk gefertigt. Die angeraute Unterseite sorgt für rutschfestes Spielvergnügen, die Oberseite besteht aus einem hübsch bedruckten Gewebe. Das Pad ist nur fünf Millimeter dick, im Test arbeiten alle unsere Testmäuse wie MX510, Diamondback und Raptor M1 auf dem schwedischen Boden zuverlässig und rutschen angenehm leicht dahin. Das liegt vor allem an den mitgelieferten Mausgleitern. Diese reichen für drei bis vier Nager, was wichtig ist, da normale Mausfüße ein unangenehmes Schleifgeräusch verursachen.

ALTERNATIVEN Wer noch mehr Platz braucht, greift zum MTW XXL-Pad. (fm)

GEHÄUSE



PC-V1100B

LIAN LI | CA. € 269,-
www.alternate.de

PC-GAMES-TESTURTEIL

PRO Exzellente Verarbeitung
Zwei Temperaturzonen

CONTRA Kein Mainboardschlitten
Hoher Preis

WERTUNG		
1,74	AUSSTATTUNG	1,60
	EIGENSCHAFTEN	1,83
	LEISTUNG	1,75

Wer auf der Suche nach einem Alu-Gehäuse im zeitlosen Design ist, stolpert schnell über das Lian Li PC-V1100B. Das voll gedämmte 269-Euro-Schmuckstück glänzt durch exzellente Verarbeitung und (wie schon das PC-V1000) zwei Temperaturzonen. Das Netzteil und die sechs Festplatten-Einbauplätze bilden die untere Zone, die durch einen 120-mm-Lüfter gekühlt wird. Im oberen Teil werden Mainboard und CPU ebenfalls mit einem Luftstrom aus einem 120-mm-Lüfter versorgt. Fünf 5,25-Zoll-Laufwerke finden hier Platz. Für große Lüfter wie den CNPS7700 wird es eng.

ALTERNATIVEN Wer einfach ein Gehäuse sucht, greift zum Gaming Bomb für 39 Euro. Wer es weniger teuer, aber auch schick und leise mag, nimmt das AC Silentium T1 für 84 Euro. (fm)

Hardware Referenzen

Nur vom Feinsten: Die Referenzliste entsteht in Zusammenarbeit mit den Experten unserer Schwesterzeitschrift PC Games Hardware.



KAUFEN!

PCI-Express-Grafikkarten



Mit der Markteinführung neuer Athlon-64-Chipsätze wie dem Nvidia Nforce 4 lohnt sich nun auch der Kauf einer PCI-Express-Grafikkarte.
Geringe Platinenauswahl und ausschließliche Intel-Unterstützung – bisher sprach nicht viel für die Anschaffung von PCI-Express-Grafikkarten. Doch mit dem Erscheinen der AMD64-Chipsätze Nvidia Nforce 4 und Via K8T890 öffnet sich der AGP-Nachfolgestandard der breiten PC-Masse. Zudem ist das Platinen-Angebot in den vergangenen Monaten stark angewachsen und hat mit der Geforce 6600 GT einen echten Preis-Leitungs-Hammer in der 200-Euro-Klasse hervorgebracht. Wer in den nächsten Monaten CPU und GPU aufrüsten will, sollte sich für den zukunftssicheren PCI-E-Steckplatz entscheiden. Einziger Wermutstropfen: Noch bringt die neue Technologie in puncto Leistung keinen Vorteil gegenüber AGP. Wer noch mehr Grafikleistung wünscht, kann mit SLI zwei Grafikkarten parallel nutzen. Mehr dazu auf Seite 168. (fm)

NICHT KAUFEN!

Intel-Systeme mit Boxed-Lüfter



Aktuelle Pentium-4-PCs verlangen nach einer ordentlichen Kühlung, die oftmals mit der Lautstärke eines startenden Düsen-Jets arbeitet.
Ganz Deutschland befindet sich im Silent-Fieber und kühlt und dämmt den Heim-PC, auf dass es wirklich stille Nacht werde. Voll dagegen hält Medion mit dem neuen Aldi-PC: Das 1.000-Euro-Discount-System erreicht beim Spielen eine absolut unakzeptable Lautstärke von bis zu 6 Sone. Leider ist der Hoflieferant der Gebrüder Albrecht nicht der einzige Hersteller, der mit Lautstärkeproblemen seiner Pentium-4-Systeme zu kämpfen hat. Offenbar sind die OEM-Lüfter Schuld an der Sound-Misere. Wir raten daher allen Lesern, die derzeit auf der Suche nach einem Komplett-PC sind, sich das Gerät vorher einmal anzuhören. Das ist gar nicht so schwierig: Fordern Sie die Verkäufer des lustigen, roten Elektronikmarkts mit den tollen Werbespots einmal heraus, spielen Sie Probe und hören Sie genau hin. (fm)

Grafikprozessoren auf einen Blick

Ati Radeon X700 XT (PCI-E)

Codename: RV410
Chip-Architektur: 8 Pixel x 1 Texel
Chip-/Speichertakt: 475 MHz/525 MHz DDR
Speicheranbindung: 128 Bit
Kartenpreis: € 199,-*
Preis-Leistung: Gut

Geforce 6600 GT (AGP)

Codename: NV43
Chip-Architektur: 8 Pixel x 1 Texel
Chip-/Speichertakt: 500 MHz/450 MHz DDR
Speicheranbindung: 128 Bit
Kartenpreis: € 230,-*
Preis-Leistung: Gut

Geforce 6800 LE

Codename: NV40
Chip-Architektur: 8 Pixel x 1 Texel
Chip-/Speichertakt: 300 MHz/350 MHz DDR
Speicheranbindung: 256 Bit
Kartenpreis: € 250,-*
Preis-Leistung: Gut

Geforce 6800 GT

Codename: NV40
Chip-Architektur: 16 Pixel x 1 Texel
Chip-/Speichertakt: 350 MHz/500 MHz DDR
Speicheranbindung: 256 Bit
Kartenpreis: € 400,-*
Preis-Leistung: Ausreichend

TIPP DER REDAKTION

Für AGP und PCI Express hat die Geforce 6600 GT mit einem Preis von knapp über 200 Euro das beste Preis-Leistungs-Verhältnis.

*Preis bei Redaktionsschluss im Durchschnitt

GRAFIKKARTEN BIS 250 EURO

Modell	Hersteller	Preis	Schnittstelle	3D-Chip	Speicher/Zugriff	Takt Chip/Speicher	Lautheit	Wertung
Winfast A6600GT TDH	Leadtek	€ 249,-	AGP	Geforce 6600 GT	128 DDR [2,0 ns]	500 MHz/450 MHz DDR	1,2 Sone	
Spartipp:	**Unsere aktuelle Top-Empfehlung bei den Grafikkarten bis 250 Euro ist auch gleichzeitig unser Preis-Leistungs-Tipp. Die Leadtek-Platine kühlt die Geforce-6600-GT-GPU mit nur 1,2 Sone.**							**2,00**
Excalibur 9800 Pro IceQ	HIS	€ 239,-	AGP	Radeon 9800 Pro	128 DDR [2,9 ns]	380 MHz/340 MHz DDR	1,1 Sone	2,4
Excalibur 9800 Pro	HIS	€ 219,-	AGP	Radeon 9800 Pro	128 DDR [2,9 ns]	380 MHz/340 MHz DDR	2,1 Sone	2,51
9800Pro-TD128	MSI	€ 199,-	AGP	Radeon 9800 Pro	128 DDR [2,9 ns]	378 MHz/338 MHz DDR	2,7 Sone	2,56
Atlantis 9800 Pro	Sapphire	€ 209,-	AGP	Radeon 9800 Pro	128 DDR [2,9 ns]	380 MHz/340 MHz DDR	2,1 Sone	2,59
FX 5900 XT VTD128	MSI	€ 179,-	AGP	Geforce FX 5900 XT	128 DDR [2,5 ns]	390 MHz/350 MHz DDR	0,9 Sone	2,64
FX 5900 XT Golden Limited	Pixelview	€ 179,-	AGP	Geforce FX 5900 XT	128 DDR [2,9 ns]	390 MHz/350 MHz DDR	0,4 Sone	2,71
FX Ultra/1100 XT GS	Gainward	€ 179,-	AGP	Geforce FX 5900 XT	128 DDR [2,5 ns]	450 MHz/390 MHz DDR	2,3 Sone	2,72
FX5900XTV	Albatron	€ 179,-	AGP	Geforce FX 5900 XT	128 DDR [2,9 ns]	390 MHz/350 MHz DDR	2,0 Sone	2,73
Winfast A350 XT TDH	Leadtek	€ 165,-	AGP	Geforce FX 5900 XT	128 DDR [2,9 ns]	390 MHz/350 MHz DDR	1,0 Sone	
Spartipp:	**Wer im Segment bis 250 Euro lieber zu einer Nvidia-Platine greifen möchte, wird bei Leadtek fündig. Die Geforce FX 5900 XT kostet nur 169 Euro und ist im Betrieb mit 1,0 Sone flüsterleise.**							**2,73**
Verto FX 5900 XT	PNY	€ 179,-	AGP	Geforce FX 5900 XT	128 DDR [2,9 ns]	390 MHz/350 MHz DDR	1,6 Sone	2,81
SP8835XT-DT	Sparkle	€ 179,-	AGP	Geforce FX 5900 XT	128 DDR [2,9 ns]	400 MHz/370 MHz DDR	1,7 Sone	2,83
GV-N59X128D	Gigabyte	€ 189,-	AGP	Geforce FX 5900 XT	128 DDR [2,9 ns]	390 MHz/350 MHz DDR	1,7 Sone	2,83
Atlantis 9600 XT U.E.	Sapphire	€ 169,-	AGP	Radeon 9600 XT	128 DDR [2,9 ns]	500 MHz/325 MHz DDR	Passiv	2,89
FX5700U-TD128	MSI	€ 189,-	AGP	Geforce FX 5700 Ultra	128 DDR [2,2 ns]	475 MHz/453 MHz DDR	0,9 Sone	2,89

GRAFIKKARTEN ÜBER 250 EURO

Modell	Hersteller	Preis	Schnittstelle	3D-Chip	Speicher/Zugriff	Takt Chip/Speicher	Lautheit	Wertung
Excalibur X800 XT IceQ II	HIS	€ 589,-	AGP	Radeon X800 XT	256 DDR3 [1,6 ns]	520 MHz/560 MHz DDR	0,2 Sone	
Top-Produkt:	**Die derzeit beste Grafikkarte kommt von HIS. Die Radeon X800 XT bietet eine exzellente 3D-Leistung und eine extrem leise Kühlung – allerdings bei einem Preis von über 500 Euro.**							**1,40**
Winfast A400 Ultra TDH	Leadtek	€ 539,-	AGP	Geforce 6800 Ultra	256 DDR3 [1,6 ns]	425 MHz/550 MHz DDR	3,5 Sone	**1,40**
Geforce 6800 Ultra	Innovision	€ 499,-	AGP	Geforce 6800 Ultra	256 DDR3 [1,6 ns]	425 MHz/550 MHz DDR	3,6 Sone	**1,43**
NX6800U-T2D256	MSI	€ 509,-	AGP	Geforce 6800 Ultra	256 DDR3 [1,6 ns]	400 MHz/550 MHz DDR	3,2 Sone	**1,43**
GV-R80X256V	Gigabyte	€ 509,-	AGP	Radeon X800 XT PE	256 DDR3 [1,6 ns]	520 MHz/560 MHz DDR	2,2 Sone	1,47
V9999 Ultra Deluxe	Asus	€ 509,-	AGP	Geforce 6800 Ultra	256 DDR3 [1,6 ns]	400 MHz/550 MHz DDR	4,2 Sone	1,48
Trinity Geforce 6800 Ultra	Albatron	€ 509,-	AGP	Geforce 6800 Ultra	256 DDR3 [1,6 ns]	410 MHz/550 MHz DDR	3,2 Sone	1,49
Winfast A400 GT	Leadtek	€ 399,-	AGP	Geforce 6800 GT	256 DDR3 [2,0 ns]	350 MHz/500 MHz DDR	3,7 Sone	
Spartipp:	**Leadtek liefert mit der A400 GT eine gute Preis-Leistungs-Alternative im oberen Grafikkarten-Segment. Der mit 350 MHz getaktete Grafikprozessor bietet dank flotten Speichers viel Leistung!**							**1,49**
AX 800 XT	Asus	€ 509,-	AGP	Radeon X800 XT PE	256 DDR3 [1,6 ns]	520 MHz/560 MHz DDR	3,6 Sone	1,49
Toxic X800 Pro Vivo	Sapphire	€ 469,-	AGP	Radeon X800 Pro	256 DDR3 [1,6 ns]	472 MHz/452 MHz DDR	1,0 Sone	1,50
Ultra/2600 GS	Gainward	€ 599,-	AGP	Geforce 6800 Ultra	256 DDR3 [1,6 ns]	430 MHz/600 MHz DDR	3,3 Sone	1,51
Geforce 6800 GT	Galaxy	€ 439,-	AGP	Geforce 6800 GT	256 DDR3 [2,0 ns]	370 MHz/500 MHz DDR	1,4 Sone	1,51
SP-AG40GPT	Sparkle	€ 409,-	AGP	Geforce 6800 GT	256 DDR3 [2,0 ns]	350 MHz/500 MHz DDR	3,1 Sone	1,53
Geforce 6800 GT	XFX	€ 419,-	AGP	Geforce 6800 GT	256 DDR3 [2,0 ns]	350 MHz/500 MHz DDR	3,4 Sone	1,55
Radeon X800 XT PE	Sapphire	€ 489,-	AGP	Radeon X800 XT PE	256 DDR3 [1,6 ns]	520 MHz/560 MHz DDR	3,6 Sone	1,55

MONITORE (CRT)

17"

Modell	Hersteller	Preis	Anschluss	Horiz.-Frequenz	Wertung	
Diamond Pro 740SB	Mitsubishi	€ 259,-	D-Sub	30-95 kHz	1,92	
7Klr+	AOC	€ 139,-	D-Sub	30-95 kHz	2,03	Spar-Tipp
Syncmaster 765MB	Samsung	€ 179,-	D-Sub	30-85 kHz	2,41	

19"

Modell	Hersteller	Preis	Anschluss	Horiz.-Frequenz	Wertung	
109B50	Philips	€ 209,-	D-Sub (fest)	30-97 kHz	1,91	Spar-Tipp
901B	LG	€ 169,-	D-Sub (fest)	30-98 kHz	2,13	
VL951T	CTX	€ 159,-	D-Sub (fest)	30-98 kHz	2,14	
996N	Yakumo	€ 139,-	D-Sub (fest)	30-98 kHz	2,15	
Syncmaster 957P	Samsung	€ 189,-	D-Sub, BNC	30-96 kHz	2,24	

MONITORE (LCD)

17"

Modell	Hersteller	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Wertung
Syncmaster 172x	Samsung	€ 499,-	D-Sub, DVI-D	22 ms	1,90
FP783	Benq	€ 499,-	D-Sub, DVI-D	27 ms	2,23
Imagequest Q17+	Hyundai	€ 499,-	D-Sub, DVI-D	26 ms	2,24
S1702C	Teac	€ 399,-	D-Sub, DVI-D	25 ms	2,25
XP17 TFT	Shuttle	€ 659,-	D-Sub, DVI-D	28 ms	2,27

19"

Modell	Hersteller	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Wertung
PSDM-HS94P	Sony	€ 749,-	D-Sub, DVI-D	25 ms	1,98
VX910	Viewsonic	€ 529,-	D-Sub, DVI-D	24 ms	2,13
Prolite E481S	Iiyama	€ 599,-	D-Sub, DVI-D	25 ms	2,33
Syncmaster 193P	Samsung	€ 729,-	D-Sub, DVI-D	40 ms	2,44
190S5	Philips	€ 549,-	D-Sub	26 ms	2,52

MAINBOARDS

SOCKEL A (AMD ATHLON XP, DURON, SEMPRON)

Modell	Hersteller	Preis	Chipsatz	VGA/PCI/SATA	LAN	FSB	RAM-Art	Wertung
A7N8X-E Deluxe WE	Asus	€ 100,-	Nforce2 Ultra 400	AGP 8X/5/2xSATA150	100 & 1.000 MBit/s	100-300 MHz	DDR200-DDR400 (3)	1,86
KT6 Delta-FISR	MSI	€ 80,-	KT600	AGP 8X/5/2xSATA150	1.000 MBit/s	100-280 MHz	DDR200-DDR400 (3)	1,89
AK79D-400 Max	Aopen	€ 110,-	Nforce2 Ultra 400	AGP 8X/5/2xSATA150	100 MBit/s	100-255 MHz	DDR200-DDR400 (3)	1,94
K7N2 Delta 2 Platinum	MSI	€ 95,-	Nforce2 Ultra 400	AGP 8X/5/2xSATA150	1.000 MBit/s	100-300 MHz	DDR200-DDR400 (3)	1,95
A7V880-UAYZ	Asus	€ 75,-	KT880	AGP 8X/5/2xSATA150	1.000 MBit/s	100-227 MHz	DDR200-DDR400 (4)	2,00

SOCKEL 754 (AMD ATHLON 64, SEMPRON)

Modell	Hersteller	Preis	Chipsatz	VGA/PCI/SATA	LAN	FSB	RAM-Art (Slots)	Wertung
K8T Neo-FIS2R	MSI	€ 105,-	K8T800	AGP 8X/5/4xSATA150	1.000 MBit/s	190-280 MHz	DDR200-DDR400 (3)	1,64
K8T Neo-FIS2R	MSI	€ 90,-	K8T800	AGP 8X/5/2xSATA150	1.000 MBit/s	190-280 MHz	DDR200-DDR400 (3)	
Spar-Tipp:	**MSI stattet auch seine günstige 754-Platine K8T Neo-FISR mit einer dynamischen Übertaktungsfunktion aus. Im Spielbetrieb kann der Prozessortakt leicht angehoben werden.**							**1,67**
K8V Deluxe	Asus	€ 115,-	K8T800	AGP 8X/5/4xSATA150	1.000 MBit/s	200-300 MHz	DDR200-DDR400 (3)	1,68
K8N Pro Platinum	MSI	€ 120,-	Nforce3 250 Gb	AGP 8X/5/4xSATA150	1.000 MBit/s	200-300 MHz	DDR200-DDR400 (3)	1,81
KV8 Pro	Abit	€ 100,-	K8T800 Pro	AGP 8X/5/2xSATA150	1.000 MBit/s	200-300 MHz	DDR200-DDR400 (3)	1,82

SOCKEL 939 (AMD ATHLON 64, ATHLON 64 FX)

Modell	Hersteller	Preis	Chipsatz	VGA/PCI/SATA	LAN	FSB	RAM-Art (Slots)	Wertung	
Abit AV8	Abit	€ 125,-	Nforce3 Ultra MCP	AGP 8X/5/2xSATA150	1.000 MBit/s	200-333 MHz	DDR200-DDR400 (4)	1,74	Spar-Tipp
K8N Neo2 Platinum-54G	MSI	€ 170,-	Nforce3 Ultra MCP	AGP 8X/5/4xSATA150	2 x 1.000 MBit/s	200-300 MHz	DDR200-DDR400 (4)	1,96	
K8N Neo2 Platinum	MSI	€ 150,-	Nforce3 Ultra MCP	AGP 8X/5/4xSATA150	2 x 1.000 MBit/s	200-300 MHz	DDR200-DDR400 (4)	1,97	
A8V Deluxe	Asus	€ 120,-	K8T800 Pro	AGP 8X/5/4xSATA150	1.000 MBit/s	200-300 MHz	DDR200-DDR400 (4)	2,01	

SOCKEL 478 (INTEL PENTIUM 4, CELERON)

Modell	Hersteller	Preis	Chipsatz	VGA/PCI/SATA	LAN	FSB	RAM-Art (Slots)	Wertung	
IC7-Max3	Abit	€ 180,-	Intel i875P	AGP 8X/5/6xSATA150	1.000 MBit/s	100-412 MHz	DDR200-DDR400 (4)		
Top-Produkt:	**Exzellent ausgestattetes Pentium-4-Mainboard mit sehr viel Übertaktungspotenzial. Die Kühlung der Spannungswandler sorgt auch im Übertaktungsbetrieb für eine hohe Stabilität.**							**1,62**	
P4C800-E Deluxe	Asus	€ 175,-	Intel i875P	AGP 8X/5/4xSATA150	1.000 MBit/s	100-400 MHz	DDR200-DDR400 (4)	1,73	
IC7	Abit	€ 115,-	Intel i875P	AGP 8X/5/2xSATA150	-	100-412 MHz	DDR200-DDR400 (4)	1,75	Spar-Tipp
865PE Neo2-PFS PE	MSI	€ 90,-	Intel i865PE	AGP 8X/5/2xSATA150	1.000 MBit/s	100-500 MHz	DDR200-DDR400 (4)	1,93	

SOCKEL 775 (PENTIUM 4)

Modell	Hersteller	Preis	Chipsatz	PCI-E-G/PCI-E/PCI/SATA	LAN	FSB	RAM-Art (Slots)	Wertung
915P Neo2 Platinum	MSI	€ 160,-	915P	1 x16/2 x1/3/4xSATA150	1.000 MBit/s	200-500 MHz	DDR2 (4)	1,79
AG8 + Third Eye	Abit	€ 150,-	915P	1 x16/3 x1/2/4xSATA150	1.000 MBit/s	100-300 MHz	DDR1 (4)	1,79
P5AD2 Premium	Asus	€ 270,-	925X	1 x16/2 x1/3/8xSATA150	2 x 1.000 MBit/s	100-400 MHz	DDR2 (4)	1,81
Lanparty 925X-T2	DFI	€ 215,-	925X	1 x16/3 x1/3/4xSATA150	2 x 1.000 MBit/s	200-380 MHz	DDR2 (4)	1,88
D925XCV	Intel	€ 220,-	925X	1 x16/2 x1/4/4xSATA150	1.000 MBit/s	1-4 %	DDR2 (4)	2,13
P5GDC Deluxe	Asus	€ 170,-	915P	1 x16/2 x1/3/4xSATA150	1.000 MBit/s	100-400 MHz	DDR1 (2)/DDR2 (4)	3,24

SPEICHER

Modell	Hersteller	Preis	Max. Takt (lt. Hersteller/Test NF2/Test i875P)	SPD-Latenzen	Wertung
Twinx1024-3200XLPRO	Corsair	€ 320,-	200 MHz/220 MHz/250 MHz	CL2-2-2-5	
Top-Produkt:	**Mit extrem geringen Latenzen von CL2-2-2-5 ist das Speicherduett von Corsair vor allem für Overclocker und Performance-Freaks interessant, die die letzten Leistungsreserven aus ihrem Rechner kitzeln wollen.**				**1,68**
VS256MB400	Corsair	€ 45,-	200 MHz/220 MHz/220 MHz	CL2,5-3-3-7	2,13
PC3200 Ultra Dual Channel	GEIL	€ 130,-	200 MHz/226 MHz/235 MHz	CL2-3-3-6	2,15
DDR400-SDRAM	Take MS	€ 75,-	200 MHz/220 MHz/225 MHz	CL3-3-3-8	2,63
PC400 MS64D3200U-5	Take MS	€ 44,-	200 MHz/208 MHz/215 MHz	CL2,5-3-3-8	2,68

Die wichtigsten Spieler-CPUs

Pentium 4 540 (Prescott) (Boxed)
Hersteller: Intel **Takt:** 3,2 GHz
Sockel: 775 **FSB:** 800
Preis: € 229,-* **P/L:** Befriedigend
Level-1/2-Cache: 16/1.024 kByte

Pentium 4 560 (Prescott) (Boxed)
Hersteller: Intel **Takt:** 3,6 GHz
Sockel: 775 **FSB:** 800
Preis: € 429,-* **P/L:** Mangelhaft
Level-1/2-Cache: 16/1.024 kByte

Athlon 64 3200+ (Winchester) (Boxe
Hersteller: AMD **Takt:** 2 GHz
Sockel: 939 **FSB:** 400
Preis: € 204,-* **P/L:** Gut
Level-1/2-Cache: 128/512 kByte

Athlon 64 3500+ (Winchester) (Boxe
Hersteller: AMD **Takt:** 2,2 GHz
Sockel: 939 **FSB:** 400
Preis: € 299,-* **P/L:** Befriedigend
Level-1/2-Cache: 128/512 kByte

TIPP DER REDAKTION
Einsteiger finden mit Athlon 64 3200+ für den Sockel 939 die richtige CPU. Wer mehr investieren will, setzt auf die 3500+-Variante. Die Modelle 3800+ und 4000+ sind noch unbezahlbar.

Die wichtigsten Mainboard-Chipsätze

Nforce4
Hersteller: Nvidia
Prozessoren: Athlon 64
Sockel: 754/939
USB 1.1/USB 2.0/FW 400/FW 800: Ja/ja/ja/nein
LAN: 10/100/1.000 MBit
IDE/SATA: UDMA133/ja
Speicher: DDR200-DDR400
Besonderheiten: PCI Express, SLI-Unterstützung

K8T890
Hersteller: Via
Prozessoren: Athlon 64
Sockel: 754/939
USB 1.1/USB 2.0/FW 400/FW 800: Ja/ja/ja/nein
LAN: 10/100/1.000 MBit
IDE/SATA: UDMA133/ja
Speicher: DDR200-DDR400
Besonderheiten: PCI Express

Intel 875
Hersteller: Intel
Prozessoren: Pentium 4 (Northwood/Prescott), Celeron (Northwood/Prescott)
Sockel: 478
USB 1.1/USB 2.0/FW 400/FW 800: Ja/ja/nein/nein
LAN: 10/100/1.000 MBit
IDE/SATA: UDMA100/ja
Speicher: DDR200-DDR400
Besonderheiten: RAID (ICH5R Southbridge)

Intel 925X
Hersteller: Intel
Prozessoren: Pentium 4 (Prescott), Celeron (Prescott)
Sockel: 775
USB 1.1/USB 2.0/FW 400/FW 800: Ja/ja/ja/nein
LAN: 10/100/1.000 MBit
IDE/SATA: UDMA100/ja
Speicher: DDR2 400-DDR2 533
Besonderheiten: DDR2-Arbeitsspeicher, PCI Express

TIPP DER REDAKTION
Der Nforce 4 ist da – und entgegen ersten Ankündigungen liegen die Boardpreise bei moderaten 150 Euro. Lediglich die SLI-Varianten kosten über 200 Euro. Der K8T890 ist noch nicht verfügbar.

*Preis bei Redaktionsschluss im Durchschnitt

Neueinsteiger

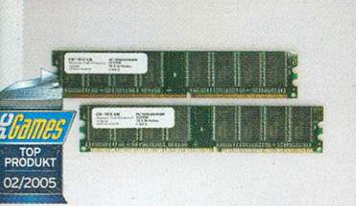
VIEWSONIC VX912
DER NACHFOLGER



Der VX912 ist das Nachfolgemodell des ausgezeichneten VX910. Hauptmerkmal der neuen Version ist ein verbessertes Panel mit 12 Millisekunden Reaktionszeit. Im Testcenter messen wir im Farbkombinationstest aber 22 Millisekunden, was für ein 19-Zoll-LCD trotzdem ein sehr guter Wert ist. Auch in Spielen zeigt der VX912 keine Schlieren. Einziger Kritikpunkt ist die Helligkeitsverteilung, die teils stark abweicht. (fm)

Hersteller: Viewsonic **Preis:** € 500,-*
Kategorie: TFT-Monitor
Webseite: www.viewsonic.de **WERTUNG:** 2,09

OC-WEAR PC3200 TCCD
MEHR LEISTUNG



Die beiden 512 MByte DDR400-Module leisten CL2-3-3-6. Auf dem Nforce2-Referenz-PC läuft der Speicher mit Latenzen von CL2-3-3-6 bei 230 MHz (2,8 Volt RAM-Spannung) absolut stabil. Bei Latenzen von CL3-4-4-8 sind hier sogar satte 240 MHz Speichertakt möglich. Mit unserem Intel-System sieht es sogar noch besser aus: Bis zu 240 MHz Speichertakt laufen die RAM-Module noch mit Latenzen von CL2-3-3-6 fehlerfrei. (fm)

Hersteller: OC-Wear **Preis:** € 230,-*
Kategorie: Arbeitsspeicher
Webseite: www.oc-wear.de **WERTUNG:** 1,99

SILENTSTORM SHA480-9A
LEISES KRAFTPAKET



Mit dem SHA480-9A stellt Sharkoon das Flaggschiff einer neuen, günstigen Netzteil-Serie vor. Im Testcenter überzeugt das Kraftwerk zunächst mit extra langen Anschlusskabeln, sodass der Einbau in ein Big-Tower-Gehäuse kein Problem darstellt. Unsere Belastungstests waren für das 480-Watt- Netzteil kein Problem. Mit einem Preis von 89 Euro ist das Gerät auch für Sparfüchse empfehlenswert. (fm)

Hersteller: Sharkoon **Preis:** € 89,-*
Kategorie: Netzteil
Webseite: www.sharkoon.de **WERTUNG:** 1,93

CPU-KÜHLER

Modell	Hersteller	Preis	Sockel	Werkstoff	Lautheit	Wärmeentwicklung	Geeignet bis	Wertung
XP-120 (Papst 4412 F/2GL)	Thermalright	€ 60,-	478/754/939/940	Alu/Kupfer	0,5/0,1 Sone	53/55 Grad Celsius	Athlon 64 3800+/FX-53	
Top-Produkt:	**Unsere neue Referenz bei den CPU-Kühlern passt auf fast jeden Sockel und ist im 7-Volt-Betrieb mit 0,1 Sone faktisch unhörbar. Aber auch bei 12 Volt macht der XP-120 mit optionalem Papst-Lüfter eine gute Figur.**							**1,60**
Silent Boost K8	Thermaltake	€ 30,-	754/939/940	Kupfer	1,8/0,3 Sone	54/60 Grad Celsius	Athlon 64 3800+/FX-53	1,61
NB-Cool Scraper	Blacknoise	€ 58,-	478/775/754/939/940	Alu/Kupfer	1,5/0,2 Sone	54/55 Grad Celsius	Athlon 64 3800+/FX-53	1,68
Ultra Vortex	Cooler Master	€ 34,-	478/754/939/940	Kupfer	4,2/0,7 Sone	54/55 Grad Celsius	Athlon 64 3800+/FX-53	1,69
NB-Cool Tower	Blacknoise	€ 54,-	478/775/754/939/940	Alu/Kupfer	3,9/0,7 Sone	54/54 Grad Celsius	Athlon 64 3800+/FX-53	1,74
Vortex Dream	Cooler Master	€ 23,-	478/754/939/940	Kupfer	5,7/0,9 Sone	55/59 Grad Celsius	Athlon 64 3800+/FX-53	1,74
CNPS7000B-Cu	Zalman	€ 49,-	A/478/754/939/940	Kupfer	1,7/0,5 Sone	54/56 Grad Celsius	Athlon 64 3800+/FX-53	1,78
Hyper 6	Cooler Master	€ 50,-	478/754/939/940	Kupfer	3,0/2,1 Sone	54/57 Grad Celsius	Athlon 64 3800+/FX-53	1,83
Radial 64 Papst	EKL	€ 30,-	754/939/940	Alu/Kupfer	1,4/0,2 Sone	57/68 Grad Celsius	Athlon 64 3800+/FX-53	1,84
TR2-M6 (K8)	Thermaltake	€ 15,-	754/939/940	Alu/Kupfer	2,1/0,2 Sone	54/65 Grad Celsius	Athlon 64 3800+/FX-53	1,85
Pipe101 (Silentcat)	Thermaltake	€ 34,-	754/939/940	Kupfer	2,1/0,2 Sone	56/70 Grad Celsius	Athlon 64 3800+/FX-53	1,88
Polargate 64FX Cu S	Verax	€ 139,-	754/939/940	Kupfer	3,1/0,2 Sone	56/62 Grad Celsius	Athlon 64 3800+/FX-53	1,89
Cool sixty-four	Ultron	€ 23,-	754/939/940	Alu/Kupfer	2,0/0,2 Sone	55/62 Grad Celsius	Athlon 64 3800+/FX-53	1,91
FCS-50	Sythe	€ 50,-	478/A/754/939/940	Kupfer	8,9/0,5 Sone	53/62 Grad Celsius	Athlon 64 3800+/FX-53	2,05

NETZTEILE

Modell	Hersteller	Preis	Ges./Comb. (+3,3 V/+5 V)	+3,3 V/+5 V/+12 V	Lautstärke (Win/3D)	Wärmeentw. (3D)	Wertung
BQT P4-400W-SW1,3	Be Quiet!	€ 79,-	400/220 Watt	28/40/20 Ampere	0,6/0,6 Sone	34 Grad Celsius	
Top-Produkt:	**Unser Spitzenreiter bei den Netzteilen liefert hohe Leistung bei einer geringen Lautstärke von nur 0,6 Sone. Dabei bleibt das Gerät mit einer Temperatur von 34 Grad verhältnismäßig kühl.**						**1,92**
QT-02400 G	Qtechnology	€ 90,-	400/220 Watt	28/32/18 Ampere	0,5/1,2 Sone	37,5 Grad Celsius	2,09
FSP350-60PN (ichbinleise)	Fortron Source	€ 99,-	350/220 Watt	28/30/18 Ampere	0,5/1,4 Sone	39 Grad Celsius	2,15
EFN-300 Fanless	Etasis	€ 174,-	300/180 Watt	23/25/18 Ampere	0/0 Sone	48 Grad Celsius	2,28
UN-380PFC	Ultron	€ 40,-	380/200 Watt	21/25/14 Ampere	0,6/1,7 Sone	31 Grad Celsius	2,29
True 430P	Antec	€ 88,-	430/- Watt	28/36/20 Ampere	1,2/1,7 Sone	30 Grad Celsius	2,32
LP-9960-PFC (Spar-Tipp)	Acmax	€ 39,-	520/319 Watt	33/42/24 Ampere	1,0/1,0 Sone	40 Grad Celsius	2,34

ATX- GEHÄUSE

Modell	Hersteller	Preis	Montagepl.	Lüfterpl.	Gewicht	Temp. CPU/VGA/Geh.*	Lautstärke in dB(A) und Sone	Wertung
X-Alien	Levicom	€ 129,-	7/5	6(6)	Leicht (6,0 Kilo)	45/52/28 °C	48 dB(A), 5,4 Sone	1,77
Stacker	Cooler Master	€ 155,-	5/12	3(5)	Schwer (17,0 Kilo)	41/53/28 °C	40 dB(A), 3,0 Sone	1,79
PC-V1000	Lian Li	€ 234,-	6/5	2(2)	Normal (8,5 Kilo)	44/58/30 °C	38 dB(A), 2,7 Sone	1,80
Super Lanboy (Spar-Tipp)	Antec	€ 97,-	6/3	2(2)	Sehr leicht (4,0 Kilo)	46/52/29 °C	42 dB(A), 3,3 Sone	1,82
Praetorian (PAC-T01)	Cooler Master	€ 131,-	6/4	4(4)	Leicht (6,0 Kilo)	44/48/30 °C	46 dB(A), 4,4 Sone	1,82

FESTPLATTEN

Modell	Hersteller	Preis	Interface	Größe	U/min.	Cache	Lautheit	Wertung
WD740GD	Western Digital	€ 189,-	SATA	74 GByte	10.000	8 MByte	1,7 Sone	
Top-Produkt:	**Die Western-Digital-Platte für Serial ATA bietet eine exzellente Zugriffszeit. Trotz der hohen Anzahl von 10.000 Umdrehungen pro Minute ist die Platte mit 1,7 Sone angenehm leise.**							**1,33**
HDS722525VLSA80	Hitachi	€ 174,-	SATA	250 GByte	7.200	8 MByte	0,8 Sone	1,54
HDS722512VLSA80	Hitachi	€ 84,-	SATA	123,5 GByte	7.200	8 MByte	1,2 Sone	1,58
HDS722525VLAT80	Hitachi	€ 114,-	IDE	200 GByte	7.200	8 MByte	1,4 Sone	1,64
ST3200822A	Seagate	€ 109,-	IDE	200 GByte	7.200	8 MByte	1,2 Sone	1,72

DVD-LAUFWERKE

Modell	Hersteller	Preis	Interface	CD/DVD	Zugriff CD/DVD	Lesegeschwindigkeit DVD	Lesegeschwindigkeit CD	Wertung
Starspeed D16 (Spar-Tipp)	MSI	€ 29,-	IDE	48x/16x	76/87 ms	14.551 kByte/s	4.189 kByte/s	1,82
DV-516E	Teac	€ 32,-	IDE	48x/16x	75/87 ms	15.844 kByte/s	6.590 kByte/s	1,92
DM168D	Cyberdrive	€ 43,-	IDE	48x/16x	92/83 ms	12.350 kByte/s	5.858 kByte/s	2,04
DVD-A06S	Pioneer	€ 54,-	IDE	40x/16x	80/110 ms	13.553 kByte/s	4.003 kByte/s	2,06
LTD-163	Lite-On	€ 27,-	IDE	48x/16x	101/99 ms	8.696 kByte/s	2.563 kByte/s	2,21

TASTATUREN

Modell	Hersteller	Preis	Sondertasten	Anschluss	Wertung
Cymotion Master Xpress	Cherry	€ 27,-	29	PS/2, USB	1,38
Multimedia Keyboard	Microsoft	€ 18,-	17	PS/2	1,43
Internet Navigator	Logitech	€ 30,-	21 + Scrollrad	PS/2, USB	
Spar-Tipp:	**Günstige Tastatur mit zahlreichen Sondertasten und gutem Anschlag in bewährter Logitech-Qualität. Für das flotte Blättern in langen Dokumenten ist ein Scrollrad auf der linken Seite vorhanden.**				**1,43**
Navigator Office XP	Typhoon	€ 11,-	31 + Scrollrad	PS/2	1,46
Zboard ZBD101	Ideazon	€ 48,-	Je nach Auflage	PS/2, USB	1,95

MAUS-TASTATUR-KOMBINATIONEN

Modell	Hersteller	Preis	Sondertasten	Anschluss	Wertung
Cordless Desktop MX	Logitech	€ 63,-	Kabellos	PS/2, USB	
Top-Produkt:	**Logitechs Desktop-Flaggschiff eignet sich auch für schnelle virtuelle Gefechte. Nach wie vor unsere Nummer 1 bei den Maus-Tastatur-Kombinationen! Die Maus lässt sich auch über USB verbinden.**				**1,57**
Wireless Optical Desktop Comfort Edition	Microsoft	€ 69,-	Kabellos	PS/2, USB	1,75
Wireless Desktop Elite	Microsoft	€ 75,-	Kabellos	PS/2, USB	1,77
Wireless Desktop Ice	Microsoft	€ 69,-	Kabellos	PS/2	1,86
Cordless Desktop LX501	Logitech	€ 59,-	Kabellos	PS/2, USB	1,87

MAUSPADS

Modell	Hersteller	Preis	Größe	Höhe	Wertung
MTW Mouse Pad XXL	Gamers Wear	€ 30,-	25 x 44,5 cm	2,7 mm	
Top-Produkt:	**Das Mouse Pad XXL eignet sich aufgrund seiner gigantischen Ausmaße vor allem für Spieler, die mit einer niedrigen Abtastrate zocken! Die geringe Höhe sorgt für eine exzellente Ergonomie.**				**1,34**
Thunder 8	X-Raypad	€ 29,-	29 x 23,6 cm	4,2 mm	1,38
Ricochet	Everglide	€ 23,-	30 x 24 cm	2,5 mm	1,44 Spar-Tipp
Lightpad Precision	Revoltec	€ 18,-	29 x 24 cm	7 mm	2,01
Podium Mauspad Edition	Glidetapes	€ 50,-	30,5 x 24 cm	13 mm	2,05

MÄUSE

Modell	Hersteller	Preis	Tasten	Anschluss	Auflösung	Wertung
MX1000 Laser	Logitech	€ 57,-	8 + 4-Wege-Scrollrad	PS/2, USB	800 dpi	
Top-Produkt:	**Unsere neue Referenz bei den Eingabenagern setzt auf einen echten Klasse-1-Laser für die optische Abtastung. Das neue Design bietet sogar eine Batteriestandsanzeige.**					**1,26**
MX700	Logitech	€ 43,-	8 + Scrollrad	PS/2, USB	800 dpi	1,32
MX510	Logitech	€ 33,-	8 + Scrollrad	PS/2, USB	800 dpi	1,56
Diamondback	Razer	€ 49,-	3 + Scrollrad	USB	1.600 dpi	1,59
Viper 1000	Razer	€ 42,-	3 + Scrollrad	PS/2, USB	1.000 dpi	1,64

LENKRÄDER

Modell	Hersteller	Preis	Tasten	Schaltung	Anschluss	Einsatzbereich	Force Feedback	Wertung
Force Feedback Racing Wheel	Thrustmaster	€ 156,-	10	2 Wippen + Schaltknüppel	USB	Simulation/Arcade	Sehr gut	1,34
Enzo Ferrari Force GT	Thrustmaster	€ 52,-	8 + Steuerkreuz	2 Wippen + 2 Tasten	USB	Simulation/Arcade	Sehr gut	1,70
FF380 Force Feedback	Trust	€ 47,-	6 + Steuerkreuz	2 Wippen	USB	Arcade	Gut	1,97
Formular GP Racing	Logitech	€ 33,-	4	2 Wippen	USB	Arcade	Gut	2,01
R440 Force Feedback Wheel	Saitek	€ 52,-	4	2 Wippen	USB	Arcade	Befriedigend	2,18

GAMEPADS

Modell	Hersteller	Preis	Tasten	Achsen	Anschluss	Schnurlos	Ministicks	Force Feedback	Wertung
Wingman Cordless Gamepad	Logitech	€ 29,-	13 + Schubr.	6 (digital & analog)	USB	Ja	2	Vorhanden	1,72
Firestorm Wireless	Thrustmaster	€ 28,-	12	6 (digital & analog)	USB	Ja	2	Nicht vorhanden	1,72
P2500 Rumble Force	Saitek	€ 24,-	9	6 (digital & analog)	USB	Nein	2	Vorhanden	1,80
Dual Action Gamepad	Logitech	€ 19,-	10	6 (digital & analog)	USB	Nein	2	Nicht vorhanden	1,91

JOYSTICKS

Modell	Hersteller	Preis	Tasten	Achsen	Anschluss	Schnurlos	Force Feedback	Wertung
Top Gun Afterburner	Thrustmaster	€ 76,-	8 + Schubregler	4 + Coolie-Hat	USB	Nein	Vorhanden	1,46
Hotas Cougar	Thrustmaster	€ 287,-	28 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Nein	Nicht vorhanden	1,68
Freedom 2.4 Cordless Joystick	Logitech	€ 49,-	9 + Schubregler	4 + Coolie-Hat	USB	Ja	Nicht vorhanden	1,82
Cyborg Evo	Saitek	€ 27,-	12 + Schubregler	4 + Coolie-Hat	USB	Nein	Nicht vorhanden	1,82
Black Widow	Speed Link	€ 40,-	8 + Schubregler	2 + Coolie-Hat	USB	Nein	Vibrationsfunktion	2,24

SOUNDSYSTEME

STEREO

Modell	Hersteller	Preis	Satelliten/Subwoofer	Leistung RMS	Wertung
Z-3	Logitech	€ 79,-	2+1	40 Watt	
Top-Produkt:	**Edel und stark: Das Logitech Z-3 klingt brillant und ziert jeden Schreibtisch. Das System lässt sich bequem über eine Kabelfernbedienung steuern, an der auch Kopfhörer angeschlossen werden können.**				**1,99**
I-Trigue L-3500	Creative	€ 112,-	2+1	48 Watt	2,00
T2900	Creative	€ 54,-	2+1	29 Watt	2,01
Home Arena TXR 335	Terratec	€ 44,-	2+1	35 Watt	2,20
X-220	Logitech	€ 37,-	2+1	32 Watt	2,24 Spar-Tipp
XPS 2.100 Silver	Hercules	€ 57,-	2+1	60 Watt	2,25
P380	Creative	€ 37,-	2+1	29 Watt	2,43

MEHRKANAL

Modell	Hersteller	Preis	Satelliten/Subwoofer	Leistung RMS	Wertung
Z-680	Logitech	€ 324,-	5+1	450 Watt	1,36
Gigaworks S750	Creative	€ 399,-	7+1	700 Watt	1,56
Z-5300	Logitech	€ 164,-	5+1	280 Watt	1,75
Concept E	Teufel	€ 149,-	5+1	140 Watt	1,76
Inspire T7700	Creative	€ 114,-	7+1	92 Watt	1,89
Acoustic 5.1 Ampli. Sat.	Typhoon	€ 69,-	5+1	49,5 Watt	2,34 Spar-Tipp
P580	Creative	€ 59,-	5+1	47 Watt	2,49
XPS 510 Classic	Hercules	€ 42,-	5+1	29,5 Watt	2,88

SOUNDKARTEN

Modell	Hersteller	Preis	Soundchip	Ausgänge	Wertung
SB Audigy 2 ZS Platinum Pro	Creative	€ 229,-	Audigy	3x Line-Out, digital, Firewire	1,39
SB Audigy 2 ZS Platinum	Creative	€ 159,-	Audigy	3x Line-Out, digital, Firewire	1,48
SB Audigy Player	Creative	€ 59,-	Audigy	3x Line-Out, digital, Firewire	1,54
Aureon 7.1 Universe	Terratec	€ 179,-	ICE 1724 Envy 24	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	
Top-Produkt:	**Der Nachfolger der DMX 6fire 24/96 verfügt über 24-Bit/192-kHz-Wandler und bietet dank 5,25-Zoll-Einschub alle Ein- und Ausgänge an der PC-Frontseite in hervorragender Qualität.**				**1,70**
Fortissimo III	Hercules	€ 49,-	Crystal CS4624-CQ	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	1,96
Aureon 7.1 Space	Terratec	€ 84,-	ICE 1724 Envy 24	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	2,32

Die Rechner des Monats

Der AMD-PC



Komponente: Produktname	Preis
Prozessor: Athlon 64 3500+ (Sockel 939)	€ 279,-
Kühler: Zalman CNPS7700-Cu	€ 59,-
Hauptplatine: MSI K8T Neo2-FIR	€ 139,-
RAM: Corsair TWINX1024-3200C2 (2x 512 MByte)	€ 319,-
Grafikkarte: Asus V9999GT/TD (Geforce 6800 GT)	€ 319,-
Soundkarte: Soundblaster Audigy 2 ZS	€ 84,-
Festplatte: Maxtor Maxline Plus 2 7Y250P0 (IDE/250 GByte)	€ 154,-
Netzteil: Sharkoon Silentstorm SHA480-9A (480 Watt)	€ 79,-
Gehäuse: Levicom X-Alien	€ 139,-

Der Intel-PC

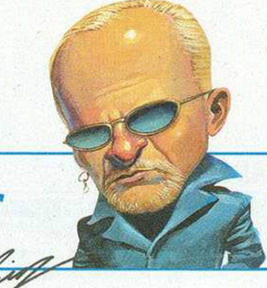


Komponente: Produktname	Preis
Prozessor: Pentium 4 550 (Sockel 775, 3,4 GHz)	€ 284,-
Kühler: Zalman CNPS7700-Cu	€ 59-
Hauptplatine: MSI 915P Neo2 Platinum	€ 144,-
RAM: Corsair XMS2 DIMM 1 GB DDR2-667	€ 419,-
Grafikkarte: Aopen 6600GT DV (Geforce 6600 GT)	€ 209,-
Soundkarte: Soundblaster Audigy 2 ZS	€ 84,-
Festplatte: Maxtor Maxline Plus 2 7Y250P0 (IDE/250 GByte)	€ 154,-
Netzteil: Sharkoon Silentstorm SHA480-9A (480 Watt)	€ 89,-
Gehäuse: Lian Li PC-V1000	€ 249,-

Der PC-Games-PC



Komponente: Produktname	Preis
Prozessor: AMD Athlon 64 3000+ (Sockel 939)	€ 159,-
Kühler: Zalman CNPS7000B-Cu	€ 44,-
Hauptplatine: MSI K8T Neo2-FIR	€ 109,-
RAM: Kingston KHX3500AK2/1G	€ 249,-
Grafikkarte: Sapphire Radeon 9800 Pro, 128 MByte	€ 189,-
Soundkarte: Soundblaster Audigy 2 ZS	€ 84,-
Festplatte: Maxtor Maxline Plus 2 7Y250P0 (IDE/250 GByte)	€ 154,-
Netzteil: Sharkoon SHA300-8P (300 Watt)	€ 29,-
Gehäuse: Chenbro PC61166 (Gaming Bomb)	€ 39,-



Rossis Rumpelkammer

RAINERS EINSICHTEN
RAINER ROSSHIRT



„Überall auf den Tannenspitzen sah ich goldene Lichtlein blitzen" – ihr merkt schon: Weihnachten hat bei mir große Narben hinterlassen.

Als ob das Weihnachtsfest alleine nicht schon schlimm genug wäre, greift hierzulande auch noch eine Unsitte unserer amerikanischen Freunde immer mehr um sich – das „Extrem-Gartendekoriering". Ich wohne in der Vorstadt und was vor einigen Jahren noch beschaulich und nett anzusehen war (die Vorgärten), ähnelt inzwischen eher der illuminierten Landebahn für eine Boeing. Mein Nachbar hat sich schon im September mehrere LKW-Ladungen bunter Birnchen gesichert. Das grellbunte Glitzern seines Vorgartens kann man schon von weitem erkennen – und fragt sich: „Ist bald Weihnachten oder steht über dem Haus ein Kugelblitz?" Erschreckte Maulwürfe tasten sich durch den taghell erleuchteten Rasen und verwirrte Vögel haben bereits mit dem Brüten begonnen. Geschmacklich gibt es keine Tabus – solange ein Minimum von 2.000 Lux nicht unterschritten wird. Nachts kann ich die heimische Reihenhaussiedlung bis zum Dreikönigstag nur mit Sonnenbrille betreten und mit Erschrecken musste ich feststellen, dass es nun auch Bewegungsmelder gibt, die einem bei Annäherung Weihnachtslieder in die Ohren plärren. Weihnachten geht mir inzwischen echt auf die Pfeffernüsse!

E-MAIL & POST-ADRESSE

E-Mail: RR@PCGAMES.DE

Anschrift: Rossi Rumpelkammer
Computec Media AG/PC Games
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

Nachruf

Hi Rossi,

es kann ja sein, dass dich der Fehler des Monats gelangweilt hat, aber mich und ein paar andere hat er jede Woche erfreut. Also kann es ja nicht angehen, dass du ihn einfach so „eliminierst". Wenigstens ein paar Mal im Jahr könntest du paar gute Funde abdrucken. Ansonsten weiter so.

Gruß, badmonk

Ich geb dir zwar Recht, dass da immer wieder ein paar echte Brüller dabei waren, aber im Normalfall verkam diese ganze Aktion zu einer großen Haarspalterei, wobei mir immer wieder gezeigt wurde, dass man auch kleine Härchen spalten kann. Klar, das Wissen um die Punischen Kriege könnte man jetzt noch monatelang ausarbeiten, das ist aber nicht Sinn der Übung. Wenn sich aber wieder einmal etwas Witziges ergeben sollte, wäre ich der Letzte, der sich weigert, das hier zu bringen. Lieber einen Freund verloren als einen guten Gag. Ändert aber nix daran, dass der „FdM" tot ist und auch schon ein wenig streng riecht.

Nachruf Reload

Tach Rainer,

auch wenn du den Fehler des Monats hinterlistig umgebracht hast und als verstorben meldest, möchte ich dich auf einen hinweisen; diesen habe ich nicht, wie du beschreibst, durch akribisches Suchen gefunden, sondern beim ganz normalen Lesen. Und zwar schreibt Daniel Möllendorf in Ausgabe 12/04 im Hardware-Bereich auf Seite 207 (im Text, nicht in der Tabelle, dort ist es richtig), dass die Geforce 6800 GT von Galaxy mit 370 Euro (anstelle von MHz) taktet. Hoffentlich fällt noch was von dir ab.

Alex

Ich hab den „FdM" nicht umgebracht – der ist an Altersschwäche gestorben! Allerdings geb ich dir Recht, dass eine Taktung von 370 Euro einen gewissen Unterhaltungswert besitzt. Abgefallen ist mir zum Glück aber trotzdem nichts! Das ist genau das, was ich meine; kennst du das Sprichwort vom Glashaus und den Steinen?

Jugend-schmutz

Hi Rossi,

irgendwie kann jeder ein Ab-18-Abo kaufen, denn es gibt da so diverse Tools, mit denen man sich eine Ausweis-ID generieren kann. Damit hat dann wohl der Jugendschutz versagt.

Dein lieber Holger

Ach Holgi, was soll das denn nun wieder? Obwohl es Nachschlüssel gibt, sperren manche Leute ihr Auto ab? Wolltest du nur mal deinen Namen hier lesen oder wolltest du mir wirklich etwas sagen? Sicher, theoretisch wäre es möglich, einen Ausweis samt Nummer, Lichtbild und dem ganzen Firlefanz zu fälschen und den Ausdruck als Kopie getarnt zu uns zu schicken. Es gibt immer eine Möglichkeit, etwas illegal zu tun. In dem Fall hat dann aber nicht der Jugendschutz versagt, sondern das gesunde Rechtsempfinden, das bekanntlich mit der Erziehung Hand in Hand geht. Wenn du eine bessere Methode kennst, lass es uns wissen, wenn nicht, dann schweig fein still. Jugendschutz schön und gut, aber manchmal frage ich mich ernsthaft, wer uns vor der Jugend schützt.

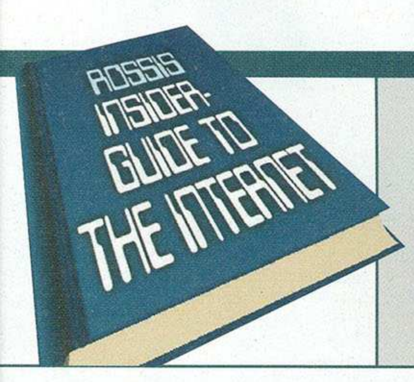
Der Tourist

Hi Rossi,

ich kann von mir selbst behaupten, dass ich einer der größten PC-Games-Anhänger bin. Ich würde mir sogar ein Abo anschaffen, wenn mein monatliches Einkommen (Taschengeld) ausreichen würde. Doch nun zu meiner Frage: Ist es möglich, die PC-Games-Redaktion in Fürth zu besuchen? Ich möchte meine Idole mal treffen!!

Hoffnungsvoll: Matzbert

Da wir in einem freien Land leben, kann ich es dir leider nicht verbieten. Zudem hat Fürth noch den Nachteil, ausgezeichnet ausgeschildert zu sein und auch über eine Bahnverbindung zu verfügen. Auch das Redaktionsgebäude kann man finden, fürchte ich. Vor dem Gebäude ist ein Parkplatz, an dem du gerne deine Wallfahrt beenden kannst – Gunstbezeugungen materieller Art können im offen zugänglichen Briefkasten hinterlegt werden. Aufpassen solltest du allerdings schon, wenn du einfach so auf dem Parkplatz rumstehst, sonst wirst nicht du deine Idole treffen, sondern die dich.



http://www.zynki-power.de
Wer sein Auto liebt, schraubt sicher auch gern daran herum. Aber so extrem wie bei Herrn Zynki hab ich es noch nie gesehen.



Das Erstaunliche daran ist, dass diese Dinger legal auf der Straße rollen! Extrem-Tuning der ganz besonderen Art.



http://www.pee-mail.com
Die etwas andere Art, im Winter Grüße an seine Lieben zu verschicken – garantiert ohne Geruchsbelästigung!



http://www.ebook-bibliothek.org
Im Winter hat man bekanntlich viel Zeit zum Lesen. Wer sich das Geld für teure Bücher sparen will, findet hier eine Riesenauswahl an kostenlosen E-Books.

Das Wort zum Sonntag

Zur Einleitung dieser Seiten gibt es regelmäßig meine Ansichten zu Gott und der Welt. Aber welches Thema würdet ihr euch an dieser Stelle wünschen? Mehr oder weniger ernst gemeinte Vorschläge an meine E-Mail-Adresse.

Klimatisch

Hi Rossi,

ich habe da mal eine Frage an dich: Wie ist eigentlich euer Betriebsklima in der Redaktion? Ich stelle mir das wie auf einer Gefangenengaleere im römischen Reich vor, mit dir als Trommler – und die anderen schreiben ihre Testberichte im Takt deiner Musik. Ich denke, ich liege mit meiner Vermutung gar nicht so verkehrt. Man muss sich ja nur mal deine grimmige Miene ansehen. Von einem Lächeln keine Spur. Sag mir, ob ich mit meiner Vermutung richtig liege?

Ave ROSSI: Alexander Emmerich

Mit deiner Vermutung liegst du vollkommen daneben. Ich trommle nicht herum. Wie allgemein bekannt ist, habe ich gar kein Taktgefühl! Die angeblich grimmige Miene ist eine verhängnisvolle Mischung aus ein bis 200 E-Mails pro Tag und der daraus resultierenden Gastritis. Meine Kollegen gucke ich weitaus freundlicher an, solange sie mich erst nach meiner zweiten Tasse Kaffee ansprechen.

Olfaktorisch

Hi Rossi!,

ich möchte dich ja nicht nerven, aber warum riecht euer Magazin beim Aufmachen immer so nach Pizza? Habt ihr vielleicht einen Kleber, der aus Pizzaresten besteht, oder ist die Verpackung in Wirklichkeit aus alten Pizzaverpackungen gemacht?

Gruß: Sebastian Eckart aus Steinbach

Der Umschlag, in welchem unsere Hefte ausgeliefert werden, ist aus Recyclingpapier. Bekanntlich wird das ja nicht (zumindest nicht nur) aus alten Pizzaschachteln gemacht, sondern aus wiederverwertetem Papier im Allgemeinen. Demnach müsste es also nicht nach Pizza, sondern nach „Ich will es gar nicht wissen" riechen. Die sog. „freudsche Fehlleistung" scheint offenbar auch auf Nasenebene zu funktionieren. Aber tröste dich: Gegen 12 Uhr rieche ich auch bisweilen nach Döner, was allerdings daran liegen könnte, dass ich mich um diese Zeit gerne in unmittelbarer Umgebung meiner Lieblings-Dönerbude befinde.

GTag

Hi Rossi,

Ich habe in der aktuellen Ausgabe gelesen, dass die nächste Ausgabe der PC Games am 22.12. erscheinen soll. Da ich am besagten Tag Geburtstag habe, dachte ich mir, dass du mir eine Karte mit Glückwünschen oder gar ein kleines Geschenk in meine Ausgabe legen könntest.

Ich würde mich sehr freuen.
Dein Geburtstagskind Paddy

Wird etwas schwierig, da ich nur deine E-Mail-Adresse kenne. Wenn du mir deinen Wohnort und den Händler, bei dem du die PC Games kaufst, mitgeteilt hättest, wäre ich natürlich dorthin gefahren, hätte in der Nähe des Regals gelauert, bis du kommst, und kurz

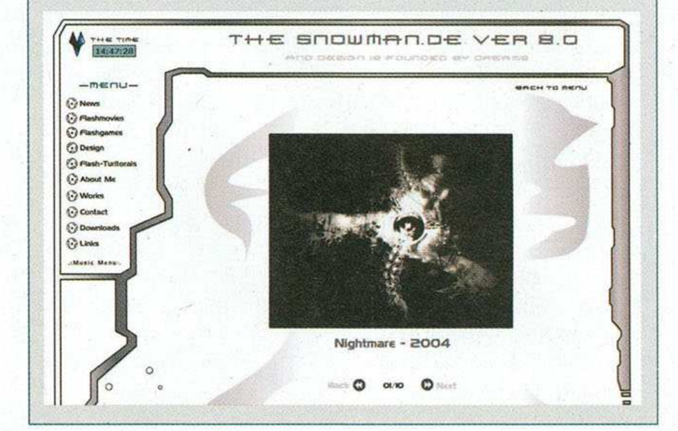
Homepage des Monats

http://www.thesnowman.de

Ihr habt eine ganz tolle Homepage, die leider kein Mensch kennt? Hier stellen wir monatlich eine Website unserer Leser vor. Um hier zu erscheinen, genügt eine kurze E-Mail an mich.

Unter der etwas verwirrenden Adresse gibt es hier alles zum Thema „Flash", grafisch hervorragend aufbereitet von Francois.





Das intime Quiz



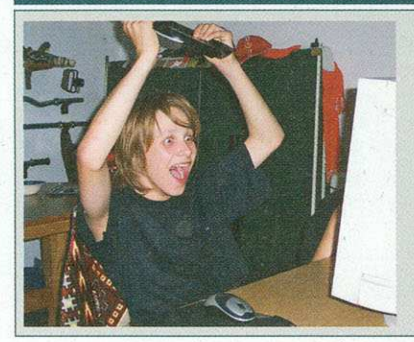
An dieser Stelle findet Ihr jeden Monat das intime Quiz. Die richtige Antwort per E-Mail, Postkarte oder Brieftaube an mich. Zu gewinnen gibt es eine Rarität aus den Untiefen meiner Schubladen.

Die Frage des Monats lautet:
Daniel „Hardware Junior" Möllendorf verwirrt uns hin und wieder wegen:

a) Seines Gesangs
b) Seiner Unterwäsche
c) Seiner taoistischen Lebenseinstellung
d) Doppelten Erscheinens – zwillingsbrudertechnisch

Im Vormonat war die richtige Antwort „c" und Lars Keller ist um eine Erfahrung und den Inhalt eines Päckchens von mir reicher.

PC-Games-Leser des Monats



Ich kam ein wenig ins Grübeln, was uns Steven Melcher mit diesem Foto mitteilen wollte, habe mich dann aber spontan für den Titel „katholische Schulmädchen in Not" entschieden.
Wer auch ein abgefahrenes Foto oder einen Screenshot aus einem Spiel etc. hat – ihr kennt meine E-Mail-Adresse.

vorher noch dein Geschenk in die Zeitschrift geschoben, falls das mit so einem großen PC überhaupt möglich gewesen wäre. Ich hätte mich ja nicht lumpen lassen, zumal eigentlich nie jemand versucht, etwas bei mir abzugreifen, und wir eh nicht mehr wissen, wohin mit all den PCs und Grafikkarten. Na ja, leider hast du dir das ja selber versaut. Und noch einmal mache ich solch eine Aktion erst wieder, wenn mir mal jemand etwas zu MEINEM Geburtstag in seine E-Mail gelegt hat, wobei ich natürlich auch Päckchen und Pakete in allen Größen und Formaten sowie Schecks, Bargeld und Wertpapiere annehmen würde.

Der Gewinner

Hi Rossi!

Ich nehme nun schon, seit ich die PC Games lese, an allen Gewinnspielen von euch teil und habe in den ca. sechs Jahren noch nie etwas gewonnen! Mach ich da irgendwas falsch und gibt es vielleicht eine Möglichkeit, wie man die Gewinnchance erhöhen kann?

MfG ALBI

Keine Ahnung, woran es liegen könnte, dass du noch nie etwas bei uns gewonnen hast. Zum Gewinnspiel „12 Jahre PC Games" kamen zum Beispiel nur acht Waschkörbe voller Postkarten an. Eventuell könnte es daran gelegen haben, dass die ganzen Postkarten nicht alle von dir waren, aber das ist nur eine Vermutung. Natürlich gibt es einige Möglichkeiten, wie man die Gewinnchancen erhöhen kann, aber die meisten davon sind illegal. Ein paar legale werde ich demnächst in meinem Buch Voodoo für Anfänger vorstellen, welches Gewinne (für mich) garantiert (hoffe ich zumindest).

Der stille Ort

Hallo Rainer,

ich habe seit einiger Zeit Probleme mit euren Magazinen. Okay, ich kann verstehen, dass ihr nicht nur auf dem „stillen" Örtchen gelesen werden wollt, aber da hab ich nun mal die meiste Zeit.

*Der Raum für Zeitungen etc. ist in meinem Design-Bad (meine Frau wollte es) doch recht begrenzt. Da ihr euch aber aus mir nicht bekannten Gründen entschlossen habt, alle für mich interessanten COMPUTEC-Magazine (**PCG, PCGH** und neu **SFT**) fast zeitgleich herauszubringen, bekomme ich jetzt echte Platzprobleme. Ich bitte euch, dies für eure zukünftigen Publikationen zu beachten. Ich meine, irgendwo muss die **auto motor und sport** doch auch noch liegen.*

Vielen Dank für deine Antwort:
Schöne Grüße von Niederrhein

Lieber von Niederrhein,

ich will Ihnen ja nicht zu nahe treten, aber wer sich von seiner Frau ein „Design-Bad" aufdrängen lässt, kann zwar mit meinem Mitleid, aber nicht mit meiner Hilfe rechnen. Die Begriffe „Design", „Bad" und „Frau" in einem Satz lassen auf übergroße Spiegel, ein riesiges Regal mit Schminkutensilien, die Beleuchtung eines Operationssaales und kitschige Palmen neben der Badewanne schließen. Wenn Sie erst einmal so weit gebracht wurden, wird sich Ihr Problem bald von selbst lösen, weil Sie demnächst Ihre Zeitschriften im Keller lesen werden, wo eh mehr Platz ist. Ich hoffe, dass Sie dann zumindest unseren Zeitschriften gewogen bleiben dürfen. Die „auto motor dings" wird wahrscheinlich bald durch passendere Lektüre ersetzt, welche sich durch Frisuren- und Diättipps auszeichnet.

Schnappschuss des Monats

Die beliebte PC-Games-Rubrik: Wer erfindet den witzigsten Schnappschuss-Spruch und gewinnt ein wertvolles Spielepaket?

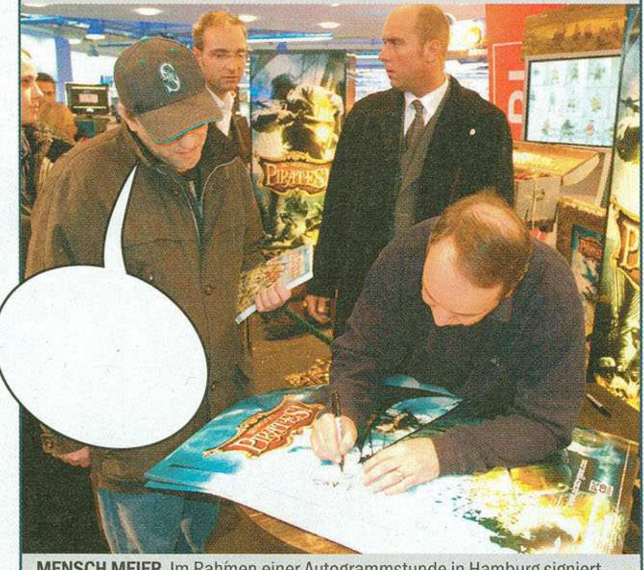


AUTHENTISCH Die Everquest-Fan-Fair 2004 in New Orleans lockte Heerscharen von Fans an – unter anderem dieses wackere Trio.

Die Glückwünsche der Redaktion gehen in diesem Monat an unseren Leser Moritz Menzel aus dem hessischen Biebesheim. Einmal, weil er sich gegen gewohnt lustige Sprüche vieler hundert weiterer Schnappschuss-Teilnehmer durchgesetzt hat, zum anderen, weil er die Weihnachtsfeiertage mit erlesenen PC-Spielen verbringen wird. Unser „Opfer" heißt diesmal Sid Meier, Schöpfer legendärer Spiele wie Civilization, Colonization, Railroad Tycoon oder eben Pirates!. Den Test der Neuauflage lesen Sie auf Seite 86. Wer Sids Fan den lustigsten Spruch in den Mund legt, gewinnt ein dickes Spielepaket.

Postkarte: COMPUTEC MEDIA AG • Redaktion PC Games
Stichwort: Schnappschuss • Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth
E-Mail: schnappschuss@pcgames.de

Teilnahmeschluss: 13. Januar 2005. Bitte Name und Anschrift nicht vergessen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Barauszahlung des Gewinns ist nicht möglich. Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen.



MENSCH MEIER Im Rahmen einer Autogrammstunde in Hamburg signiert Sid Meier Poster und mitgebrachte 80er-Jahre-Pirates!-Spieleschachteln.

Fragen an die Redaktion

Monat für Monat erreichen uns Tausende von Leserbriefen und E-Mails. Wir freuen uns auf Ihre Meinung zu Artikeln und Testergebnissen, auf Anregung und Kritik.

1. Diablo 2 ... und 3

*Ich wollte mich nur mal schnell für **Diablo 2** als Vollversion bedanken. Das ist wie ein vorgezogenes Weihnachtsgeschenk.*

Bernd

Obwohl ich mit der Installation verfahren bin wie beschrieben (normale Vollinstallation, dann verfahren wie auf der Erste-Hilfe-CD beschrieben), erhalte ich beim Connect auf einen Euro-Battlenet-Server die Fehlermeldung, dass ich doch bitte das nächste Mal einen gültigen CD-Key bei der Installation eingeben soll.

Marc Richter

JÜRGEN MELZER: Die von PC Games ausgelieferte Version von **Diablo 2** ist in jedem Fall Battle.net-fähig. Wichtig ist allerdings, dass Sie die mitgelieferten Updates installieren – der aktuelle Patch v1.10 ist zwingend erforderlich. In Einzelfällen kann die Seriennummer zurückgewiesen werden; falls Sie betroffen sind, empfehlen wir einen Blick auf www.pcgames.de – dort erfahren Sie, welche Möglichkeiten Sie haben. Natürlich helfen wir Ihnen auch gerne telefonisch oder per E-Mail (dvd@pcgames.de) mit Rat und Tat. Defekte Datenträger – und das ist eine Selbstverständlichkeit – werden ersetzt; ein Umtausch-Coupon befindet sich in jedem Heft.

*1. Ich habe mir PC Games gekauft und **Diablo 2** installiert. Das Spiel ist trotz des hohen Alters einfach genial! Nur die Auflösung ist schrecklich! Lässt sich da irgendetwas machen?*

*2. Gibt es irgendwelche Informationen (Gerüchte) zu **Diablo 3**?*

Martin Holl

THOMAS WEISS: In den Genuss der höheren Auflösung von 800x600 kommen Sie, wenn Sie das offizielle Add-on **Lord of Destruction** installieren. Wir gehen davon aus, dass ein **Diablo**-Nachfolger in den ersten Monaten des Jahres 2005 offiziell angekündigt wird.

2. PC Games oder PC Games?

Eben ist mir bei einem Video von eurer DVD aufgefallen, wie ihr euch aussprecht. Der Moderator von PC Games Reporter sagt immer Piiiii-Ziiiii-Games. Kann er das nicht wenigstens etwas deutscher aussprechen, also Peee-Zeee-Games?

Oliver Mokka

CHRISTOPH HOLOWATY: Eine Blitzumfrage in der Redaktion und auf www.pcgames.de ergab tatsächlich einen gepflegten Mix dieser beiden Varianten, wobei „Pie-Sie-Gaymes" sprachlich noch am korrektesten wäre. Als mehrheitsfähig (mit weitem Abstand!) hat sich unter unseren Lesern Pee-Zee-Games erwiesen.

3. Poster

*Vielen Dank für das tolle Poster von **Need for Speed Underground** 2, das ist das erste Poster von einem Spiel, das ich aufgehängt habe!*

Dennis Dumann

Ich freue mich sehr darüber, dass Sie auch mal ein Poster in Ihr Heft „einschleusen". Das gibt dem besten Games-Magazin auf dem Markt den letzten Schliff. Werden die Poster und die Booklets eigentlich auch dem „Magazin" für 2,99 Euro beiliegen?

Achim Oswald

PETRA FRÖHLICH: Beilagen wie Poster sind grunsätzlich in der kompletten Auflage enthalten.

4. Spieleflut

*So sehr ich mich über die vielen Tests (**Schlacht um Mittelerde**, **Need for Speed Underground** 2, **Siedler**, **Pacific Assault** ...) freue, so stellt sich mir doch die Frage: Wer soll das alles kaufen und spielen? Ich bin noch nicht mal mit **Rome** durch, **Rollercoaster Tycoon 3** liegt noch ungeöffnet im Regal, der Weihnachtsurlaub ist wahrscheinlich für **Vampire** reserviert. Warum erscheinen diese Super-Spiele alle gleichzeitig und nicht verteilt übers Jahr? Wie machen das die Redakteure? Die können das doch unmöglich alles spielen.*

Fabian

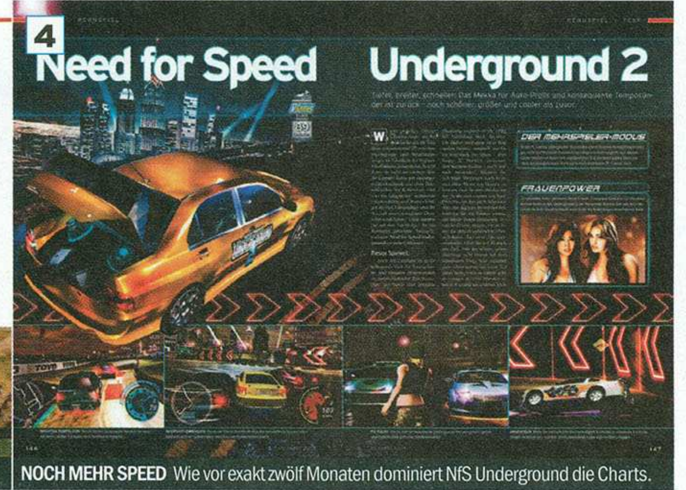
DIRK GOODING: Fast jeder Kollege in der Redaktion hat sich für die eher ruhige Weihnachts- und Neujahrs-Phase einen riesengroßen Spiele-Stapel reserviert. Tatsächlich ist die Flut an wirklich kaufens- und spielenswerten Titeln in diesem Jahr beachtlich – die halbe Most-Wanted-Liste ist auf einen Rutsch veröffentlicht worden. Zum Vergleich: Im Dezember 2003 war die Auswahl deutlich geringer – **Spellforce, Fußballmanager 2004** und **Need for Speed Underground** dominierten im Wesentlichen das Weihnachtsgeschäft.

Anschrift

Bitte schreiben Sie an:
COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games, Leserbriefe, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth.
Oder per E-Mail an: **chefredaktion@pcgames.de**



MASS ALLER DINGE Mittelerde ist nur die Speerspitze der Weihnachts-Spieleflut.



NOCH MEHR SPEED Wie vor exakt zwölf Monaten dominiert NfS Underground die Charts.

Der Games-Channel von ProSieben.de: Jetzt spielen, gleich downloaden ...

Die volle Ladung!



Game-Tests

Handy-Downloads

Gewinnspiele

Online-Games

Yetisports

grand theft auto San Andreas

Das Gewinnspiel zum Game

Hol dir T-Shirts, Dosenkühler, Basketbälle oder ein sensationelles **GTA San Andreas BMX Rad.** Jetzt auf ProSieben.de!

ProSieben.de/games

Mitmachen und gewinnen per SMS!

Schöner siedeln

Ubisoft und AOL verlosen PC-Hardware im Wert von über 2.000 Euro!

4x Geforce 6600 GT

WERT: 250,- EURO



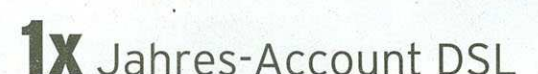
So kommt die Grafikpracht von **Die Siedler: Das Erbe der Könige** optimal zur Geltung: Die Geforce 6600 GT ist unsere neue Referenz in der Grafikkarten-Klasse bis 250 Euro. Ubisoft verlost vier Platinen aus dem Hause Sparkle. Die AGP-Boards mit 128 MByte GDDR3-Speicher bieten 3D-Leistung satt, wie unser Test auf Seite 176 zeigt!
Info: www.ubisoft.de

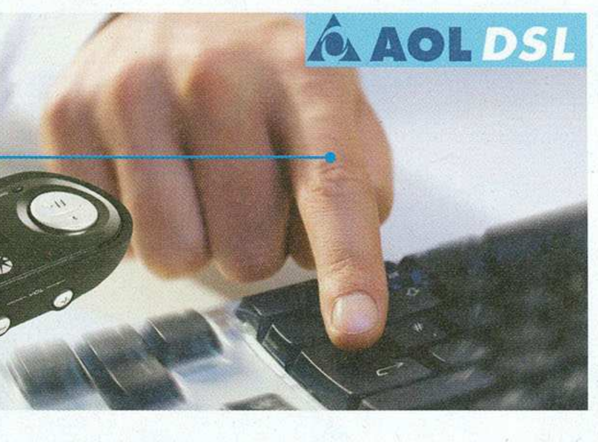


Ubi Soft

1x Jahres-Account DSL

WERT: 1.000,- EURO





AOL

Mit AOL DSL jetzt noch schneller und günstiger surfen – die weltweite Nummer 1 bei den Online-Diensten verlost unter allen Teilnehmern ein Rundum-sorglos-Paket. Ein Jahr jeden Monat 30 Stunden via DSL surfen, 500 kostenlose Musikdownloads und ein passender MP3-Player von Maxfield – das Richtige für lange Winterabende.
Info: www.aol.de/dsl

So machen Sie mit

Unsere Preisfrage: Wie lautet der Untertitel der neuesten Siedler-Folge? Das Erbe der ...

a. Könige b. Pioniere c. Ritter

Per Postkarte: Schicken Sie eine ausreichend frankierte Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games, Stichwort „Weihnachten", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Per Website: www.pcgames.de

Per SMS: Schicken Sie eine SMS mit dem Inhalt PCG 8 x an die Nummer Ihres entsprechenden Landes. Das x steht für den Buchstaben der richtigen Lösung. Wer die Frage richtig beantwortet, nimmt automatisch an der Verlosung teil.*
Alle Netze! Vodafone-D2-Anteil € 0,12

Deutschland	**82098**	**(€ 0,49/SMS*)**
Österreich	**0900 700 800**	**(€ 0,50/SMS)**
Schweiz	**9292**	**(Sfr 0,70/SMS)**

Abstimmen für Most Wanted und Leser-Charts

Wählen Sie Ihren Favoriten in die Most-Wanted- oder Leser-Charts: Schicken Sie uns eine Kurzmitteilung (SMS) mit dem Namen des Spiels, das Sie derzeit am liebsten spielen oder auf das Sie sich am meisten freuen.

PC Games Leser-Charts (Seite 18)



PCG 9 SPIELENAME
Beispiel: PCG 9 Pacific Assault

PC Games Most Wanted (Seite 16)



PCG 10 SPIELENAME
Beispiel: PCG 10 STALKER

Teilnahmebedingungen für alle PC-Games-Gewinnspiele

- Mitmachen dürfen alle Leser von PC Games mit Ausnahme der Mitarbeiter der beteiligten Sponsoren sowie der COMPUTEC MEDIA AG.
- Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
- Alle Gewinner werden schriftlich benachrichtigt.
- Der Preis kann nicht bar ausgezahlt werden.
- Jeder Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall sein Name abgedruckt wird.
- Teilnahmeschluss ist der 30. Januar 2005.

Mehr Farbe ins Spiel

Wer jetzt für PC GAMES einen neuen Abonnenten wirbt, erhält als **kostenloses Dankeschön** ein neues **X-BOARD V2** von kryptec®Games (www.kryptec-games.com)





Die zweite Version des X-Boards eignet sich dank des verwendeten Hochleistungskunststoffs für fast alle Mäuse, egal ob sich an der Unterseite eine Kugel oder ein optischer Sensor befindet. Alle Farbversionen des X-Boards V2 sind kompatibel zu handelsüblichen Kugel- und Opticalmäusen. Die von uns im Labor entwickelten Farben, garantieren uneingeschränkte Funktionalität mit allen gängigen Lichtnagern (einzige Ausnahme: Logitech Cordless Mouseman Optical). Die weiter verbesserte Oberflächenstruktur, die schon die erste Edition bei Zockern beliebt machte, verspricht nun noch weniger Reibung und eine extrem lange Haltbarkeit. Hier lässt sich höchst präzise jedes virtuelle Duell gewinnen! Mit 30 x 25 Zentimetern Nutzfläche stellt das X-Board V2 sowohl High- als auch Mid-Sense-Spieler zufrieden. Einen sicheren Stand gewährleisten die vier Gummifüße und das hohe Eigengewicht von 450 g. Für die individuelle Gestaltung des PC-Umfeldes ist das Mausboard in fünf aktuellen Farben erhältlich.

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.pcgames.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC GAMES und weiterer COMPUTEC-Magazine.



Coupon ausgefüllt per Post oder Fax an: PC GAMES Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf; Fax: 0451-4906770.
Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif. Fax: 0043-6246-8825277.

❐ **JA, ICH MÖCHTE DAS PC-GAMES-ABO MIT DVD.**
(€ 55,20/12 AUSG. (= € 4,60/AUSG.); AUSLAND € 68,40/12 AUSG.; ÖSTERREICH € 64,20/12 AUSG.)

❐ **JA, ICH MÖCHTE DAS PC-GAMES-AB-18-ABO MIT DVD.**
WICHTIG: ABO KANN NUR EINGERICHTET WERDEN, WENN SIE IHRE AUSWEISKOPIE MITSCHICKEN!
(€ 55,20/12 AUSG. (= € 4,60/AUSG.); AUSLAND € 68,40/12 AUSG.; ÖSTERREICH € 64,20/12 AUSG.)

❐ **JA, ICH MÖCHTE DAS PC-GAMES-ABO MIT CD-ROM.**
(€ 55,20/12 AUSG. (= € 4,60/AUSG.); AUSLAND € 68,40/12 AUSG.; ÖSTERREICH € 64,20/12 AUSG.)

❐ **JA, ICH MÖCHTE DAS PC-GAMES-PLUS-ABO (3 CD-ROMS U. DVD) PLUS VOLLVERSION.**
(€ 104,40/12 AUSG. (= € 8,70/AUSG.); AUSLAND € 117,60/12 AUSG.; ÖSTERREICH € 116,40/12 AUSG.)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Adresse:
(Prämienlieferung ausschließlich für D, CH, A möglich)

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

X-BOARD V2 (PRÄMIEN-NR. 002601)
Angebot gültig nur solange Vorrat reicht

PG PR 17

✓ Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

Gewünschte Zahlungweise des Abos:

❐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in D ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.:

Bankleitzahl:

Kontoinhaber:

❐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in D ca. 6-8 Wochen)

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PC GAMES! Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und verlängert sich automatisch um 12 weitere Ausgaben, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes schriftlich gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC GAMES. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum, Unterschrift des neuen Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)

Im nächsten Heft

TEST

Brothers in Arms

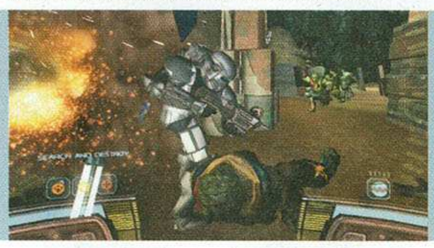
Taktisch, praktisch, gut: Mit **Brothers in Arms** legt Gearbox einen Shooter vor, der sich von **Pacific Assault** oder **Call of Duty (dt.)** gerade durch das ausgeprägte Teamplay mit glaubwürdigen Kameraden unterscheidet. PC Games blickt hinter die mit enormem Aufwand nachgebaute D-Day-Kulisse – wie gut ist **Brothers in Arms** wirklich?





TEST

Unter anderem geplant: **Republic Commando** und die deutsche Version von **World of Warcraft**.



VORSCHAU

Wir melden uns von den **Stronghold 2**-Zinnen und wagen uns in die (Unter-)Welt des **Sacred**-Add-ons.



TIPPS

World of Warcraft total: detaillierte Karten, nützliche Tools, geheime Tipps hochrangiger Spieler.



HARDWARE

Sie liebäugeln mit einer Geforce-6600-Karte? Dann kommt die große Marktübersicht gerade recht.



Die PC Games 03/05 erscheint am 26. Januar!
Vorab-Infos ab 22. Januar auf www.pcgames.de

Lesen Sie außerdem:

PCG Hardware Das Hardware-Magazin für PC-Spieler



- Titelstory: Best of Praxis - PC Games Hardware beantwortet 50 wichtige Leserfragen
- Windows-XP-Tuning
- Test: Geforce 6600 AGP + SLI
- Auf DVD: 4 Vollversionen (I-War 2, Pharao, WinOptimizer Platinum Suite, Shredder 5.0)
- Praxis-Special: Grafikkarten, Mainboards

WIDESCREEN Kino DVD Technik



- Titelstory: Ocean's Twelve – Clooney und Pitt als pfiffige Gauner
- DVD-Test: Hellboy, Special: Deutsche Komödien
- Technik-Thema des Monats: Perfekter Surround-Sound im Heimkino
- Auf DVD: Spielfilm Startup + Farscape-Episode + Trailer + viele Extras

PLAYZONE Das unabhängige Playstation-2-Magazin



- Titelstory: Call of Duty: Finest Hour – der Ego-Shooter im Test
- Special: Metal Gear Solid 3 + Video auf DVD
- Tests: Ghost Recon 2, Eyetoy Play 2, RTL Skispringen u. v. m.
- Kompletter Spielfilm auf DVD: Peter Jacksons Heavenly Creatures
- 24 Seiten Sonderheft zu Shadow of Rome

SFT Spiele Filme Technik

- Titelstory: Digitale Recorder: 13 DVD- und Festplattengeräte im großen Vergleichstest
- Digitalkameras: Die neue Oberklasse – fünf Kameras im Vergleich
- Film-Hits 2005: Star Wars Episode 3, Batman Begins, King Kong u. v. m.
- Auf DVD: Kompletter Spielfilm Startup in Dolby Digital 5.1 + 16:9

Impressum

So erreichen Sie uns:
COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC Games
Dr.-Mack-Straße 77
D-90762 Fürth

Telefon: 0911-2872-100 | **Telefax:** 0911-2872-200

Chefredaktion: chefredaktion@pcgames.de

Anregungen, Kritik und Lob rund ums Heft: leserbriefe@pcgames.de
Briefe an Rainer Rosshirt: rossi@pcgames.de
Fragen zum Testcenter/Leistungs-Check: testcenter@pcgames.de
Fragen zu Komplettlösungen, Kurztipps, Cheats etc.: hilfe@pcgames.de

Chefredaktion (V. i. S. d. P.): Petra Fröhlich, Christoph Holowaty
Leitender Redakteur: Dirk Gooding
Redaktion: Benjamin Bezold, Christian Sauerteig, Thomas Weiß
Nordamerika-Korrespondent: Heinrich Lenhardt
Freie Mitarbeiter dieser Ausgabe: Alexander Frank, Matthias Grimm, Björn Schick, Justin Stolzenberg
CD, DVD, Video: Jürgen Melzer (Ltg.), Harald Wagner (Ltg.), Björn von Bredow, Thomas Dziewiszek, Melanie Fickenscher, Christoph Klapetek, Dayana Mostbeck, Michael Neubig, Christine Rockenfeller, Jasmin Sen, Michael Schraut, Alexander Wadenstorfer
Tipps & Tricks: Ansgar Steidle, Stefan Weiß
Hardware: Frank Mischkowski, Daniel Möllendorf

Textchefin: Margit Koch-Weiß (Ltg.), Claudia Brose
Lektorat: Birgit Bauer, Cornelia Lutz, Esther Marsch, Heidi Schmidt, Thomas Schreiner
Art Director: Andreas Schulz
Layout: Roland Gerhardt, Marco Leibetseder, Alfonso Costanza
Titelgestaltung: Andreas Schulz
Bildredaktion: Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff

www.pcgames.de
Redaktion: Justin Stolzenberg, Sascha Pilling
Projektleitung & Konzeption: Thomas Borovskis (Ltg.), Markus Wollny
Programmierung: Marc Polatschek, Stefan Ziegler, René Behme
Webdesign: Tony von Biedenfeld

PC Games Abo-Service
Sie möchten PC Games im Abo beziehen?
Sie wollen sich über die attraktiven Werbeprämien informieren?
Sie haben Fragen zum PC-Games-Abo?
Ihre Adresse oder Bankverbindung hat sich geändert?
Ihr Abo-Heft ist nicht oder zu spät oder beschädigt eingetroffen?
Sie möchten Ihr Abo von CD auf DVD umstellen?

Online: http://abo.pcgames.de | **E-Mail:** computec.abo@pvz.de
Postadresse:
Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf
Telefonisch: 0451-4906-700 | Per Fax: 0451-4906-770

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
PC GAMES CD € 55,20 | (Ausland € 68,40)
PC GAMES DVD € 55,20 | (Ausland € 68,40)
PC GAMES PLUS € 104,40 | (Ausland € 117,60)

PC-Games-Leser aus Österreich wenden sich bitte an:
E-Mail: computec@leserservice.at | Postadresse: Leserservice GmbH | St. Leonharder Str. 10 | A-5081 Anif
Telefonisch: 06246-882-882 | Per Fax: 06246-882-5277

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
PC Games CD € 64,20 | PC Games DVD € 64,20
PC Games Plus € 116,40

CD/DVD
Fragen und Anregungen zu Demos, Videos, Tools etc. auf der Heft-CD: dvd@pcgames.de

Technische Fragen zur Website (Newsletter, Community, Login, Chat, Foren, Organizer etc.):
cccadmin@computec.de
Anregungen und Kritik rund um die PC-Games-Website:
webmaster@pcgames.de
Ansprechpartner der Online-Redaktion: news@pcgames.de

COMPUTEC MEDIA AG
Vorstand: Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Oliver Menne

Anzeigenkontakt
CMS MEDIA SERVICES GmbH
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49-911-2872-340 | Fax: +49-911-2872-241

Anzeigenberatung:
Wolfgang Menne: Telefon: +49-911-2872-144
wolfgang.menne@computec.de

Thorsten Szameitat: Telefon: +49-911-2872-141
thorsten.szameitat@computec.de

Sven Wedig, Celebration Media: Telefon: +49-30-8595464-1
sven.wedig@computec.de

Anzeigendisposition: Judith Linder
E-Mail: judith.linder@computec.de

Datenübertragung:
anzeigen@computec.de
ftp://ftp.computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 17 vom 01.10.2003

Verantwortliche für Anzeigen im Sinne des Presserechts:
Thorsten Szameitat, Wolfgang Menne, Peter Nordhausen

Verlag: Computec Media AG, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Vertriebsleitung: Klaus-Peter Ritter
Produktion: Martin Closmann, Ralf Kutzer
Werbung: Martin Reimann (Leitung), Jeanette Haag
Vertrieb: Burda Medien Vertrieb
Druck: heckel GmbH, ein Unternehmen der schlott Gruppe

ISSN/Pressepost PC Games: Zugeteilte ISSN- und Vertriebskennzeichen:
PC Games Magazin: ISSN 0946-6304 | VKZ B83361
PC Games CD/DVD: ISSN 0947-7810 | VKZ B12782
PC Games Plus: ISSN 1432-248x | VKZ B41783

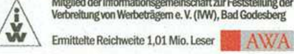
In der COMPUTEC MEDIA AG erscheinen außerdem:







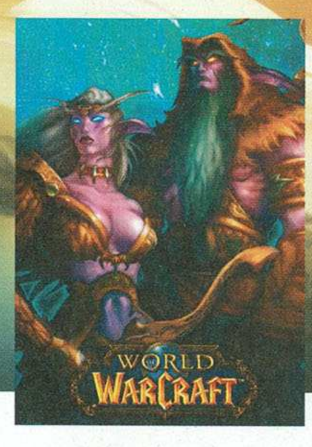




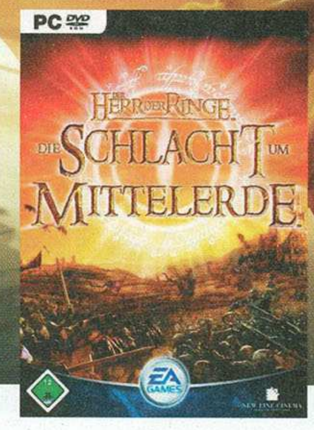
Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg
Ermittelte Reichweite 1,01 Mio. Leser

Angriff der Prämien-Hits

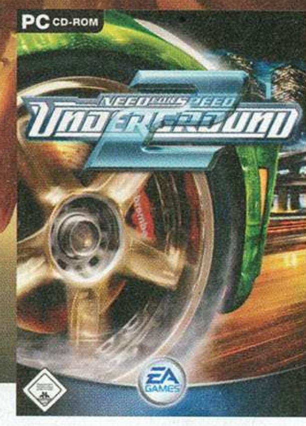
Schnell entscheiden und zugreifen! Wer jetzt einen neuen Abonnenten für PC Games wirbt, kann unter diesen **drei genialen Prämien** sein **kostenloses Dankeschön** wählen.



World of Warcraft
Vier Jahre nach den Ereignissen von Blizzards *Warcraft 3: Reign of Chaos* bedrohen erneut Zwietracht und Machtgier die Welt von Azeeroth. Schlachten und Scharmützel drohen und Sie stecken mit Ihrem selbst erschaffenen Helden mittendrin. Erforschen Sie unbekannt Landstriche, erfüllen Sie Aufgaben, leben Sie in einer übergangslosen Online-Welt. Erscheinungsdatum: Januar 2005.
Prämien-Nr.: 002553



Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde
Freuen Sie sich auf ein Echtzeit-Strategie-Epos der Superlative. Begleiten Sie Aragorn, Frodo, Sam, Gandalf und Gimli auf ihrer gefährlichen Reise durch Mittelerde, besuchen Sie berühmt-berüchtigte Schauplätze wie Helms Klamm und Minas Tirith und seien Sie dabei, wenn die riesigen Ents auf Hunderte von Orks treffen – Gänsehaut-Feeling garantiert!
Prämien-Nr.: 002545



Need for Speed Underground 2
Der Nachfolger des 2003 meistverkauften Rennspiels und aktueller Blockbuster der legendären Need for Speed-Serie, entführt den Spieler auf über 200 Kilometern frei befahrbaren Straßen wieder in die aufregende und rasante Welt der Tuner-Szene. Brandneue Modi gesellen sich zu Rundkurs-, Drift- und Drag-Events und bieten noch mehr Abwechslung.
Prämien-Nr.: 002575

Einfach und bequem online abonnieren:



Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC Games und weiterer COMPUTEC-Magazine.



Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PC Games, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf, Fax: 0451-4906770.

Dieses Angebot gilt leider nicht für Österreich!

- ☐ JA, ich möchte das **2-Jahres-PC-Games-Abo** mit DVD.
  (€ 110,40/24 Ausg. (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 136,80/24 Ausg.)
- ☐ JA, ich möchte das **2-Jahres-PC-Games-Ab-18-Abo** mit DVD.
  WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn Sie die Ausweiskopie des neuen Abonnenten mitschicken!
  (€ 110,40/24 Ausg. (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 136,80/24 Ausg.)
- ☐ JA, ich möchte das **2-Jahres-PC-Games-Abo** mit CD-ROM.
  (€ 110,40/24 Ausg. (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 136,80/24 Ausg.)
- ☐ JA, ich möchte das **2-Jahres-PC-Games-PLUS-Abo** (3 CD-ROMs u. DVD) plus Vollversion. (€ 208,80/24 Ausg. (= € 8,70/Ausg.); Ausland € 235,20/24 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail *(für weitere Informationen)*

Die Prämie geht an folgende Adresse:
Prämienlieferung ausschließlich für Deutschland, Schweiz, Österreich möglich.

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail *(für weitere Informationen)*

Folgende Prämie möchte ich haben:
Prämie | Prämien-Nr.

✓ Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in D ca. 2 bis 3 Wochen)
Kreditinstitut:
Konto-Nr.
BLZ

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in D 6 bis 8 Wochen)

PG 24 10

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 24 Ausgaben und verlängert sich automatisch um weitere 12 Ausgaben, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Games CD, PC Games DVD, PC Games PLUS. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum | Unterschrift des neuen Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)

COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth; Vorstandsvorsitzender Christian Geltenpoth



Februar 1995

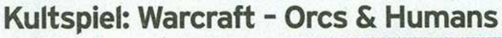
Kurioses am Rande

Auch wir staunen manchmal nicht schlecht, wenn wir – in Nostalgie schwelgend – unsere alten Ausgaben durchblättern: Ein ballernder Soldat der imperialen Sturmtruppen ziert das Cover. Moment mal, Februar 1995 ... gab es da nicht die großen Tests von **Wing Commander 3** und **Cyberia**? Das geniale Weltraum-Epos ist immerhin noch oben links erwähnt; von Interplays spannendem Action-Adventure fehlt allerdings jede Spur. Hat uns der Preview-Artikel zu einem indizierten **Star Wars**-Shooter etwa so vereinnahmt, dass wir prompt vergessen haben, den getesteten Spitzenspielen unseren gebührenden Respekt zu zollen? Diese Seite mit dem Bericht über Chris Roberts und sein großartiges Werk ist deshalb als nachträgliches Versöhnungsangebot an alle Kilrathi-Fans zu verstehen.

Test des Monats

Wer angesichts der Wertung von **Half-Life 2** (Test in Ausgabe 12/04) nach Luft geschnappt hat, sollte mal die Besprechung zu **Wing Commander 3: Heart of the Tiger** hervorkramen: Hier ist der unglaubliche Wert von 96 % Spielspaß bereits zum ersten Mal erreicht worden. Die verblüffend gute Weltraum-Actionsimulation bot auf vier prall gefüllten CDs so ziemlich alles, was ein Spiel zur damaligen Zeit bieten konnte: erstklassige SVGA-Grafiken, glasklarer Sound, mehr als 50 Missionen, eine eingängige Bedienung und nicht zuletzt zahllose, lange Videosequenzen. Zwar galten „Interaktive Filme" zu jener Zeit als stark überreizter Begriff, doch gelang es **Wing Commander 3** mühelos, auch Spielemuffel vor die Monitore zu fesseln – trotz heftiger Hardwareanforderungen. Vor allem Filmfreunde genossen die wirklich tolle Besetzung: Mark Hamill (**Star Wars**), Tom Wilson (**Zurück in die Zukunft**), Malcom McDowell (**Uhrwerk Orange**) und John-Rhys Davis (**Indiana Jones**) versprühten Kinoatmosphäre am Bildschirm. Ein zeitloser Science-Fiction-Klassiker!





Kultspiel: Warcraft - Orcs & Humans



Ach ja, die gute, alte Zeit. Glücklich und zufrieden spielte man **Dune 2**, von **Command & Conquer** wollte noch niemand etwas wissen, da veröffentlichte die kleine Spielefirma Blizzard ein Spiel namens **Warcraft: Orcs & Humans**. Niemand ahnte, dass hier der Grundstein für eine der fantastischsten Echtzeitstrategieserien gelegt wurde, denn im Prinzip bot das Spiel nur eine putzig animierte Fantasy-Version von Westwoods beliebten Echtzeit-Hits. Bereis in der ersten Mission offenbarten sich innovative Details: Zwei Rohstoffe, reizbare Einheiten mit patzigen Kommentaren, eine durchdachte Bedienung (mehrere Einheiten selektierbar!) und ein Karteneditor stellten grundlegende Tugenden dar, auf deren Basis die genialen Nachfolger **Warcraft 2** und **3** entstanden. Gesamtwertung: eine kräftige 85.

Was wurde eigentlich aus ... Chris Roberts?

Mitte der 90er war Chris Roberts eine Ikone der Spiele-Industrie. Mit seiner extrem erfolgreichen **Wing Commander**-Serie gelang ihm, wovon andere Hersteller bislang geträumt hatten: ein gelungenes Weltall-Actionspiel mit integrierten Sequenzen von Spielfilm-Ausmaßen. Für Richard Garriotts Firma Origin veröffentliche er außerdem noch den actionbetonten Flugsimulator **Strike Commander**. Ohne seine kostbare **Wing Commander**-Lizenz mitnehmen zu dürfen, verließ Chris im September 1996 zusammen mit Bruder Erin (**Starlancer**) und Produzent Tony Zurovec das Unternehmen und gründete mit ihnen die Spieleschmiede Digital Anvil. Früh wurden mehrere Projekte angekündigt, darunter vor allem Chris Roberts Weltraum-Epos **Freelancer**. Außerdem begann er mit den Arbeiten an einem **Wing Commander**-Film, der 1999 in die Kinos kommen sollte. Vielleicht lag es an Freddy Prinze Jr. in der Hauptrolle oder einfach daran, dass der Streifen von vorne bis hinten leider nur durchwachsen war: **Wing Commander** wurde ein gigantischer Flop und brachte Digital Anvil erhebliche finanzielle Verluste ein. Im Dezember 2000 kaufte Microsoft den kleinen Hersteller auf und die Gebrüder Roberts gingen ihrer Wege. Auch das ambitionierte **Freelancer** musste Chris zurücklassen. Er gründete die Firmen Point of No Return Entertainment und Ascendant Pictures, wo er neben Computerspielen auch TV- und Filmproduktionen entwickelt. In der letzten Zeit hat Chris Roberts in mehreren Filmen als Produzent gearbeitet und man munkelt, er habe neue Pläne als Regisseur eines Kriegsfilms.

Hardwaretrends

Soundkarte und CD-ROM-Laufwerk, für viele Spieler immer noch ein unbezahlbarer Luxus. Schön, dass da ein deutscher Hersteller auf den Plan tritt und für schlappe DM 3.500,- einen 486-DX2/66-Komplett-Rechner mit stolzen 8 MByte RAM und 420 MByte-Festplatte in die Läden bringt, 15"-Monitor inklusive. Eine eingebaute IPC-Media-Magic-16-Bit-Soundkarte, das Sony-2x-Speed-CD-ROM-Laufwerk sowie die Mirage-Grafikkarte von Spea versprechen flotten Spielgenuss.

Die Top-5-Tests

1. CYBERIA | Interplay
Audiovisuell ein seinerzeit umwerfender Konkurrenztitel zu **Rebel Assault**.

2. ALADIN | Virgin
Hübsch animiertes Jump & Run mit Konsolenherkunft und starker Disney-Lizenz.

3. PANZER GENERAL | SSI
Moralisch fragwürdiges Taktik-Spiel, das zahlreiche Varianten nach sich zog.

4. X-WING CD EDITION | Lucas Arts
Der **Star Wars**-Klassiker mit zusätzlichen Missionen und schönerer Grafik.

5. LEMMINGS 3 | Psygnosis
Dritter Teil der genialen Knobelspielreihe; etwas innovationsarm, aber trotzdem Kult!

Budget-Spiele

Quizfrage: Wenn ein Spiel bereits im Februar 1995 als Budget-Titel bezeichnet wurde, wie nennt man es dann heute? Neben Klassikern wie **Monkey Island 2** oder **Mad TV** stellten wir Ihnen auch **Sid Meier's Pirates!** vor und in der aktuellen Ausgabe lesen Sie den Test zum gelungenen Remake. Drängt sich da nicht die Frage auf, welches Kultspiel als Nächstes eine Frischzellenkur bekommt?


SPECIAL

Oldies but Goldies

Alles was Zockern Spaß macht...

VAMPIRE® THE MASQUERADE BLOODLINES™


Schwören Sie einem von sieben Clans die Treue und sammeln Sie Erfahrung, indem Sie Ihre Vampirkräfte einsetzen und Aufträge erfüllen.

„Rollenspiel des Jahres" —GAMESTAR 01/05


Erleben Sie aus der First- oder Third-Person-Perspektive per neuester Grafik-Engine die zerstörerische Kraft Ihrer Waffen, darunter Gewehre, Schwerter und übernatürliche Vampirkräfte.


Ernähren Sie sich in den Straßen von Los Angeles, in denen Sie ebenso viele Möglichkeiten haben wie Gefahren auf Sie lauern.



Interagieren Sie mit Sterblichen und anderen Vampiren in einem berauschenden Rollenspiel, das je nach Clanzugehörigkeit, Geschlecht und Dialogwahl anders verläuft.













ACTIVISION.

www.activision.de

vampirebloodlines.de